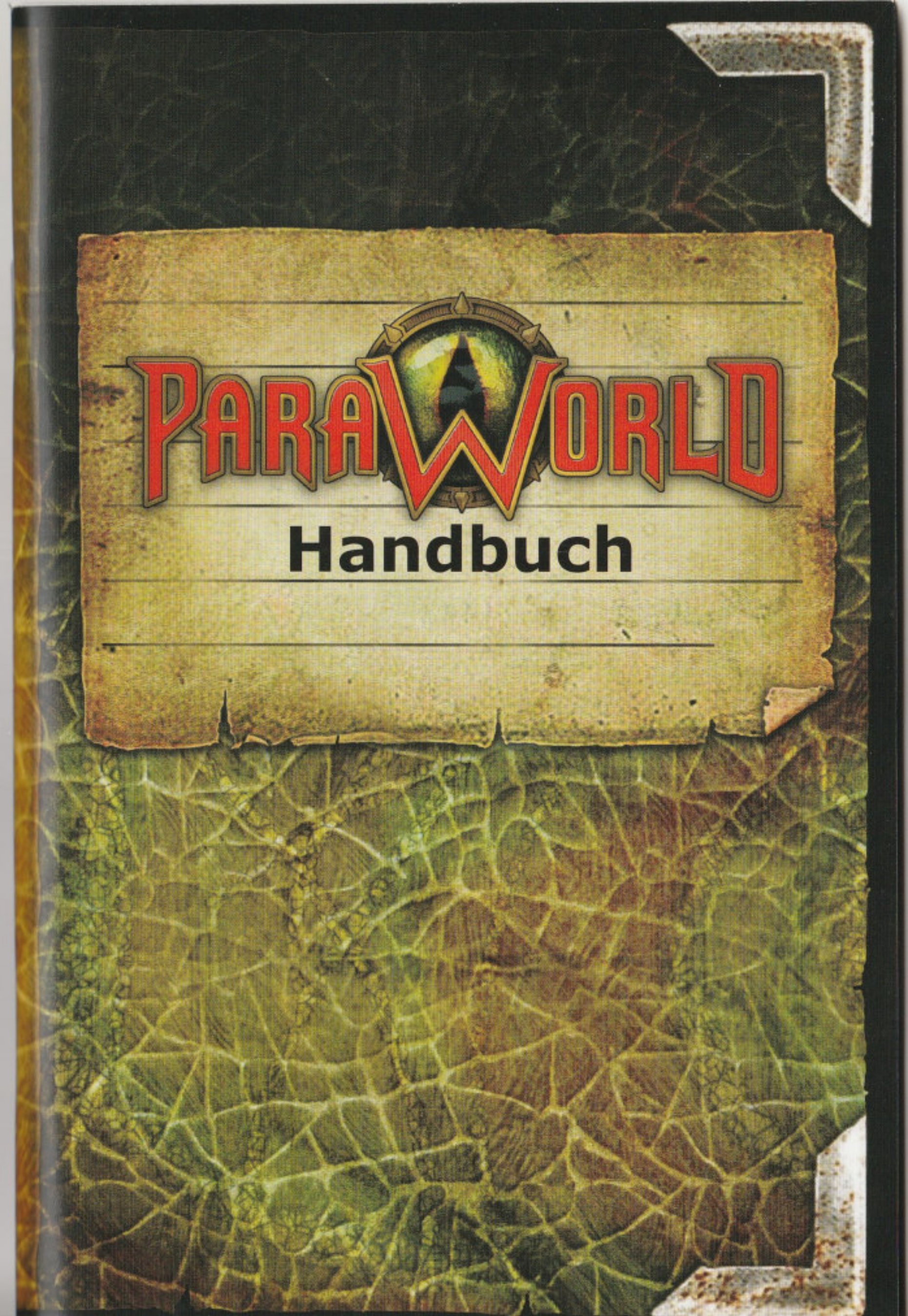


ParaWorld
Handbuch

EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.

- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.

- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.

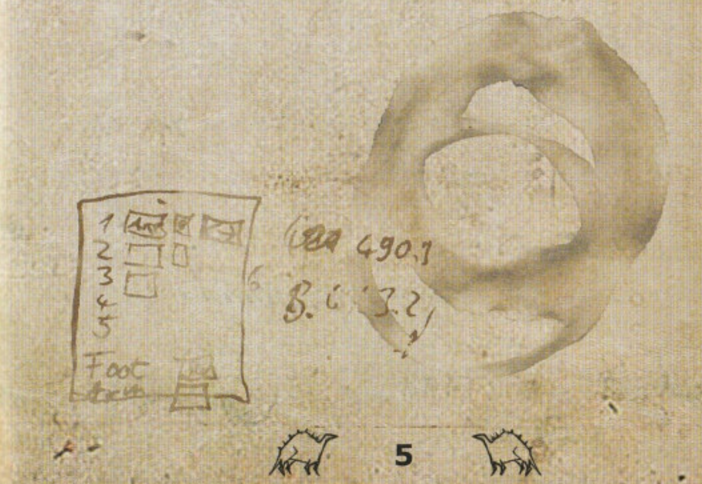
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.

- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.





Inhaltsverzeichnis



1. Installation

1.1 Systemanforderungen

Minimale Konfiguration:
- Pentium® mit 1.6 GHz oder entsprechender Athlon™-Prozessor
- 512 MB RAM
- DirectX® 9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB RAM
- DirectX® 9.0c
- Windows® XP oder Windows® 2000

Empfohlene Konfiguration:
- Pentium® mit 3 GHz oder entsprechender Athlon™-Prozessor
- 1 GB RAM
- DirectX® 9-kompatible Grafikkarte mit mind. 128 MB RAM
- DirectX® 9.0c Windows® XP oder Windows® 2000

1.2 DirectX®

Um ein fehlerfreies Funktionieren von PARAWORLD zu gewährleisten, muss auf Ihrem PC die neueste DirectX®-Version oder zumindest DirectX® 9.0c installiert sein.
Weitere Informationen zu DirectX® finden Sie auf der offiziellen Webseite http://www.microsoft.com/.

1.2.1 Installation von DirectX® 9.0c

Während der Installation von PARAWORLD überprüft das Installationsprogramm automatisch, ob Sie eine neue Version von DirectX® benötigen, oder ob die Version von DirectX® auf Ihrem PC auf dem aktuellen Stand ist. Um DirectX® separat (unabhängig von der Installation des Spiels) zu installieren, gehen Sie bitte wie folgt vor: Legen Sie die PARAWORLD-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie dann links unten auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste. Wählen Sie „Ausführen" und geben Sie in der Dialogbox „D:\DirextX\dxsetup" ein und klicken Sie auf okay.
(Sollte Ihr DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D" haben, so ändern Sie Ihre Eingabe in der Dialogbox bitte entsprechend.) Folgen Sie den Installationshinweisen.

1.3 Spiel installieren

Um PARAWORLD auf Ihrem PC zu installieren, führen Sie bitte die folgenden Anweisungen nacheinander aus.
1. Starten Sie Ihren PC und das Windows®-Betriebssystem.
2. Beenden Sie alle Programme und Tasks, die im Vorder- und Hintergrund laufen. Um eine reibungslose Installation zu gewährleisten,

sollten Sie auch aktive Virenscanner beenden.
3. Legen Sie die PARAWORLD-DVD in Ihr DVD-Laufwerk ein. Nach wenigen Sekunden erscheint das Autostart-Menü von PARAWORLD auf Ihrem Bildschirm.
4. Sollte das Autostart-Menü von PARAWORLD nicht von selbst erscheinen, so ist die Autostart-Funktion auf Ihrem PC deaktiviert. In diesem Fall klicken Sie die „START"-Schaltfläche in der Windows®-Taskleiste und wählen Sie „AUSFÜHREN". Geben Sie nun in der Dialogbox „D:\autorun.exe" ein und klicken Sie auf „OK". (Sollte Ihr DVD-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D" haben, so ändern Sie Ihre Eingabe in der Dialogbox entsprechend.)
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „INSTALLIEREN". Das Installationsprogramm „InstallShield Wizard" wird nun gestartet. Folgen Sie den Installationshinweisen.

1.4 Spiel starten

1. Legen Sie die PARAWORLD Spiel-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Beenden Sie alle Programme, die im Vorder- und Hintergrund laufen. Sollte es Probleme beim Programmstart geben, empfehlen wir einen aktiven Virenscanner auch zu beenden.
3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste, und wählen Sie Programme>Sunflowers>PARAWORLD>PARAWORLD starten.

1.5 Spiel deinstallieren

Um PARAWORLD wieder von Ihrem PC zu entfernen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste, und wählen Sie Programme > Sunflowers > PARAWORLD > PARAWORLD deinstallieren.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation von PARAWORLD durchzuführen.

2. Was ist PARAWORLD?

2.1 Einführung

In Schwindel erregenden Höhen thronen Ihre Krieger auf den Häuptern mächtiger Kampfdinosaurier und kommandieren diese unaufhaltsam durch eine atemberaubende und zugleich bedrohliche Urwelt. Ausgerüstet mit vernichtenden Waffen und versehen mit einer Furcht einflößenden Kriegsbemalung ziehen Sie in die Schlacht.

Dies ist die Welt von PARAWORLD, umkämpft von Giganten der Urzeit, mächtigen Helden und geheimnisvollen Völkerstämmen sowie der rücksichtslosen Organisation der SEAS. Hier leben Dinosaurier, Menschen und andere Lebensformen neben- und miteinander. Doch wie kann so etwas möglich sein?

2.2 Hintergründe

Als das bisherige Weltbild zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch neue physikalische Erkenntnisse ins Wanken geriet, regte sich unter den Physikern vielerorts Widerstand gegen diese neuartigen Theorien.

Auf genau diesen Theorien begründete 1957 ein amerikanischer Wissenschaftler seine scheinbar gewagte These, dass jede beliebige Handlung nicht nur in unserer Welt passiert, sondern in verschiedenen, parallelen Realitäten, in ähnlicher Weise abläuft.

Die daraus resultierende Vielwelten-Theorie besagt also, dass es neben dieser, „unserer" Dimension noch beliebig viele andere Dimensionen gibt, die sich irgendwann einmal von dieser Welt abgespalten haben und sich separat weiterentwickelten. Allerdings weiß man bis heute nicht, ob und wie diese Dimensionen miteinander verknüpft sind, und wenn, ob man möglicherweise zwischen ihnen hin- und herreisen könnte.
Soviel zur wissenschaftlichen Meinung über parallele Welten.

Insgeheim, und ohne dass die Öffentlichkeit jemals davon erfahren hat, war es bereits im 19. Jahrhundert einem genialen Geist gelungen, ein Tor in eine andere Dimension zu öffnen und in diese überzutreten. PARAWORLD, wie ihr Entdecker sie nannte, ist eine prähistorische Welt, in der es noch Dinosaurier und andere urzeitliche Bestien gibt und in der sich nebenbei, ähnlich wie bei uns, nach und nach die Menschheit entwickelte.

2.3 Was wirklich geschah

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts schart sich – abgeschottet von der Öffentlichkeit – eine Truppe von herausragenden Wissenschaftlern um den brillanten Mathematiker Jarvis Babbit. Dieser Geheimbund hat es sich zur Aufgabe gemacht, nach parallelen Welten zu suchen, von denen unsere Urahnen nur vage Vorstellungen hatten und deren Existenz bis heute noch niemand nachweisen konnte.

Babbit gelingt es nun nach jahrzehntelangen Studien, hinter das Geheimnis der Weltentore zu kommen: Mittels eines mechanischen Computers ist er in der Lage, Ort und Zeit zu berechnen, an denen die Tore zwischen den Welten sich öffnen. So kommt es, dass Babbit und seine Gefolgschaft eine geheimnisvolle, atemberaubende Parallelwelt entdecken, die von kriegerischen Stämmen, gefährlichen Dinosauriern und anderen urzeitlichen Kreaturen bewohnt wird.

Die neu errungene Fähigkeit, zwischen den Welten zu reisen, eröffnet dem Geheimbund ungekannte Möglichkeiten: Die parallele Welt funktioniert nach anderen Naturgesetzen und wirkt wie ein Jungbrunnen auf die Wissenschaftler, die fortan nicht mehr altern.

Doch drei junge Wissenschaftler kommen dem Geheimnis auf die Spur: der aufbrausende Geologe Anthony Cole, die naturverbundene Biologin Stina Holmlund und das Physikgenie Béla András Benedek. Alle drei stoßen bei ihren Forschungen auf Indizien, die die Existenz einer Parallelwelt nahe legen.
Mittels eines perfiden Tricks lockt Babbit die drei jungen Wissenschaftler in eine Falle und sie stranden in der Welt von PARAWORLD. Und die Zeit läuft...

2.4 Heldeneinheiten und ihre Spezial-Aktionen

Um in der prähistorischen Welt von PARAWORLD zu bestehen, sind außergewöhnliche Fähigkeiten gefordert. Glücklicherweise stehen Ihnen in PARAWORLD verschiedene besondere Einheiten zur Verfügung, mit denen Sie das Abenteuer bestreiten können. Diese speziellen Bewohner, die sich durch ihre besonderen Fähigkeiten und Kenntnisse von den anderen Einheiten der verschiedenen Völker abheben, sind die Helden in PARAWORLD.
Die drei jungen Wissenschaftler Anthony Cole, Stina Holmlund und Béla András Benedek sind nur Beispiele für den Heldenmut, der in den gefährlichen Bereichen der PARAWORLD aufgebracht werden muss, um besondere – ja teilweise geradezu unglaubliche - Taten vollbringen zu können.

Wer sind nun diese Helden? Wir möchten sie Ihnen hier kurz vorstellen:

Anthony Cole

Cole ist ein spontaner, lebenslustiger und direkter Mensch, der immer seine Meinung sagt und für seine Vorstellungen kämpft. Seine Unbeherrschtheit bringt ihn gelegentlich in Bedrängnis. Er ist studierter Geologe. Bei einer Arbeit ist er auf einen Ort aufmerksam geworden, an dem Gesteinschichten miteinander geradezu verquirlt waren. Er schrieb darüber einen Artikel, dessen Veröffentlichung aber von unbekannter Seite verhindert wurde. Soviel potentielle Aufmerksamkeit konnte Babbit nämlich nicht tolerieren.

Typ:	Stärkster Nahkämpfer im Spiel
Stärken:	Nahkampf
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Viele Lebenspunkte
Stufe 2:	Erhöht automatisch die Kampfkraft aller Nahkämpfer in seiner Nähe
Stufe 3:	Schrotflinte
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5:	Alle eigenen Nahkämpfer erhalten zusätzliche Lebenspunkte



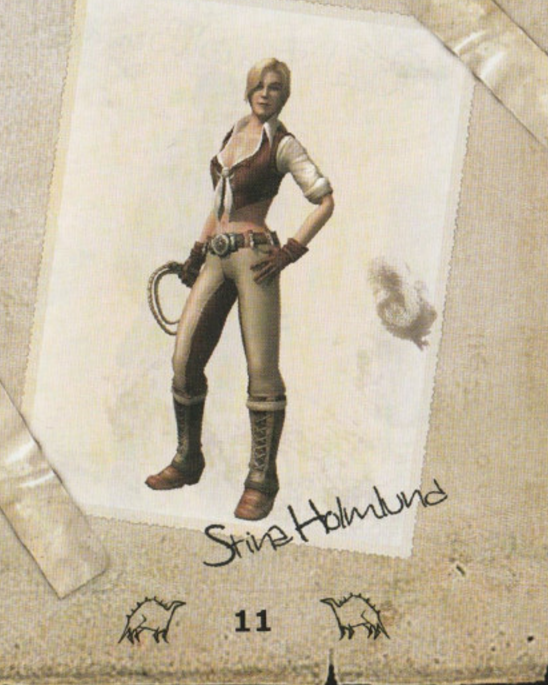
Stina Holmlund

Stina ist die Tochter einer engagierten schwedischen Politikerin und eines dänischen Diplomaten. Ihre Mutter weckte in ihr das Bewusstsein für die Schönheit der Natur. Stina studierte Biologie und Tiermedizin. Sie unternimmt gern Forschungsreisen in entlegene Gegenden und setzt sich aktiv für den Tierschutz ein. Ihre Forschungen wurden schon seit langer Zeit von Babbit beobachtet. Und so war es ihm ein leichtes, im entscheidenden Moment zu intervenieren.

Typ:	Die beste Kämpferin gegen Tiere
Stärken:	Kampf gegen Tiere
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Sehr schnell
Stufe 2:	Lanzenträgerinnen und Speerwerferinnen erhalten in ihrer Nähe einen höheren Verteidigungswert
Stufe 3:	Tierhypnose
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5:	Alle tierischen Kampfeinheiten erhalten stärkere Nahkampfrüstung



Béla András Benedek

Béla stammt aus Ungarn, wo er theoretische Physik studierte. Er ist ein offener und umgänglicher Mensch. Bei seinen Arbeiten stieß er auf die phantastische Möglichkeit, dass parallele Welten nicht nur existieren könnten, sondern dass es sogar möglich sein müsste, diese zu betreten. Durch die Erfahrungen mit Nikolaj Taslow gewarnt, hatte Babbit speziell Benedek und seine Studien auf das Engste überwachen lassen. Auch wenn Béla es nicht ahnen konnte, so war seine unfreiwillige Reise in die fremde Parallelwelt doch schon seit langer Zeit beschlossene Sache.

Typ:	Seine Pfeile treffen immer ins Schwarze. Er ist der beste Bogenschütze weit und breit.
Stärken:	Fernkampf
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Schießt weiter als jeder andere Fernkämpfer
Stufe 2:	Fernkämpfer in seiner Nähe können weiter schießen
Stufe 3:	Scharfschützenschuss
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5:	Alle Fernwaffen richten mehr Schaden an



Der Erzdruide

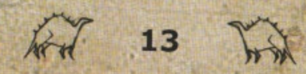
Er lebt einsam auf seiner Insel, wo er den geheimnisvollen Wegen der uralten Magie folgt und die heiligen Mammuts pflegt. Als der letzte Nachkomme einer Reihe von heiligen Männern und Frauen, die einst die Priester des Nordvolks waren, sind viele alte Geheimnisse nur noch ihm bekannt.

Typ:	Er ist in sehr effektiver Heiler und zeitgleich ein passabler Fernkämpfer.
Stärken:	Kampf gegen Tiere
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Automatische Selbstheilung
Stufe 2:	Heilt eigene Einheiten in seiner Nähe
Stufe 3:	Kann sämtliche Tiere in einem bestimmten Umkreis vollständig heilen
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5:	Heilung verbessert sich





Nikolaj Taslow

Taslow war seinerzeit ein genialer Wissenschaftler und stellte mit seinem enormen Wissenspotential von Anfang an eine mögliche Gefahr für die SEAS dar. Nachdem er sich weigerte, für die SEAS zu arbeiten, versuchten diese zunächst, ihn zu diskreditieren. Als ihn auch das nicht aufhalten konnte, wurde er in die Welt von PARAWORLD verschleppt. Hier waren seine umfassenden Kenntnisse im Forschungsbereich der Elektrizität plötzlich völlig nutzlos, da die Elektrizität in der PARAWORLD aus unbekannten Gründen nicht auf den physikalischen Grundgesetzen „unserer" Welt basiert. Dennoch hat er nie aufgegeben und kämpft mit Hilfe seines überragenden Intellekts und seines Forschergeists weiter.

Typ:	Ein guter Fernkämpfer und zeitgleich der mit Abstand beste Arbeiter, den man sich vorstellen kann.
Stärken:	Fernkampf und Gebäude bauen
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Baut sämtliche Gebäude schneller als ein regulärer Arbeiter
Stufe 2:	Alle Gebäude in seiner Nähe werden automatisch schneller gebaut
Stufe 3:	Kann ein gegnerisches Fahrzeug durch Berührung völlig zerstören
Stufe 4:	Für jedes Volk wird eine Spezialeinheit oder ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5:	Die Baukosten eines feindlichen, zerstörten Gebäudes werden dem Spieler als Rohstoffe gutgeschrieben

James Warden

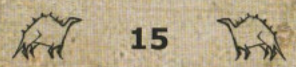
Warden hatte einige Aufsehen erregende biologische Fachbücher veröffentlicht. Als er mit seinen neuesten Erkenntnissen den Geheimnissen der SEAS zu nahe kam, entführten diese ihn, bevor er seine Ergebnisse publizieren konnte. Seine Theorien über fantastische Wesen und andere Welten erreichten so nie die Öffentlichkeit.

Typ:	Nur Warden kann noch besser mit Tieren umgehen als Stina. Er ist jedoch kein herausragender Kämpfer, sondern hat andere Qualitäten.
Stärken:	Kampf gegen Tiere
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Wilde Tiere greifen ihn nicht an
Stufe 2:	Alle Einheiten in seiner Nähe werden ebenfalls nicht von Wildtieren attackiert
Stufe 3:	Einheiten in seiner Nähe erlangen für kurze Zeit keinen Schaden durch feindliche und frei lebenden Tieren
Stufe 4:	Für jedes Volk wird eine Spezialeinheit oder ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5:	Die Produktion aller Tiere wird günstiger





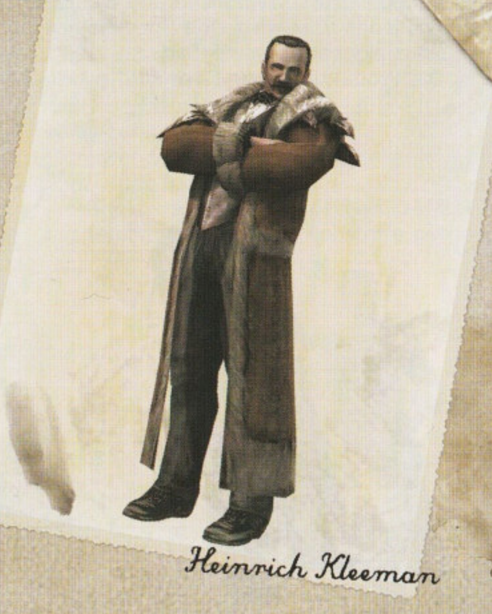
Heinrich Kleemann

(Nur in der Einzelspieler Kampagne)
Kleemann war auf der Erde Archäologe und machte einige kleinere Entdeckungen, durch die die SEAS auf ihn aufmerksam wurden. Nachdem es ihn in die Parallelwelt von PARAWORLD verschlagen hatte, erarbeitete er sich einen Vertrauensposten beim Statthalter

Typ:	Ein sehr verschwiegener Charakter, über den nur wenig bekannt ist. Seine Stärken weiß er geschickt zu verbergen. Dass er jedoch gewisse Stärken besitzen muss, zeigt sein Erfolg in der neuen Welt. Über seine detaillierten Fähigkeiten ist nichts bekannt.

Besondere Eigenschaften:

Stufe 3:	Sein Spezialangriff „Kopfschuss" kann für den Gegner den sofortigen Tod bedeuten und fügt ihm in jedem Fall eine sehr schwere Verletzung zu.



Statthalter
(nur im Mehrspieler Modus)
Geboren als unehelicher Sohn des Hohen Priesters im Tempel der Heiligen Stadt, wurde er in der Wüste ausgesetzt und dort von einem kleinen Stamm der Wüstenreiter gefunden. Nachdem diese ihn groß gezogen hatten, erarbeitete er sich den Posten des Statthalters. Der Rat der Heiligen Stadt schenkt ihm großes Vertrauen.

Typ:	Neben Cole der wohl stärkste Nahkämpfer der Parallelwelt.
Stärken:	Kampf gegen Gebäude
Schwächen:	Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Kann gegnerische Gebäude sehr schnell zerstören
Stufe 2:	Gegnerische Fußtruppen in seiner Nähe verursachen weniger Schaden
Stufe 3:	Spezialangriff verursacht starken Flächenschaden in seiner Nähe
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5:	Alle Arbeiter des eigenen Volkes lernen, sich im Kampf besser gegen Angriffe zu schützen und mehr Schaden anzurichten.



Ada Loven

Loven ist schon seit langer Zeit die Assistentin und Vertraute von Babbit. Mit ihren herausragenden Fachkenntnissen hat sie die Arbeit von Babbit immer wieder unterstützt und vorangetrieben. In letzter Zeit sind ihr jedoch erste Zweifel an den Motiven der SEAS gekommen.

Typ:	Selbst nicht zu stark in der Verteidigung, verfügt Ada jedoch über tödliche Attacken.
Stärken:	Fernkampf
Schwächen:	Schwache Verteidigung

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Große Sichtweite
Stufe 2:	Die Angriffsfrequenz von Gegnern in ihrer Nähe verringert sich
Stufe 3:	Ihr Spezialangriff „Kopfschuss" kann für den Gegner den sofortigen Tod bedeuten und fügt ihm in jedem Fall eine sehr schwere Verletzung zu.
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5:	Sämtliche Einheiten werden schneller produziert

Jarvis Babbit

(nur im Mehrspieler Modus)

Babbit ist der Kopf der SEAS. Er war es, der zuerst über die antiken Aufzeichnungen stolperte, die das Geheimnis der neuen, faszinierenden Welt von PARAWORLD beinhalten. Er leitete die erste Expedition in die parallele Welt und rief daraufhin die Geheimgesellschaft der SEAS ins Leben. Der geniale Wissenschaftler führt die mächtige Organisation mit eiserner Hand.

Typ:	Babbit kann nicht nur viel Schaden austeilen: Was ihn vor allem auszeichnet, ist seine Fähigkeit, Unmengen von Schaden zu absorbieren, ohne sichtlich Schaden zu nehmen.
Stärken:	Sehr hohe Verteidigungswerte
Schwächen:	Wenig Lebenspunkte

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:	Hoher Rüstungswert
Stufe 2:	In seiner Nähe richten eigene Einheiten mehr Gebäudeschaden an
Stufe 3:	Minigun
Stufe 4:	Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5:	Alle Gebäude werden schneller gebaut



2.5 Die Völker

Das Nordvolk

Sie sind stolze, starke Krieger, die ihre Wurzeln aus einem längst vergangenen Nordeuropa nicht verleugnen können. Hoch aufgeschossen, mit ihren mächtigen Schlagwaffen und schweren Rüstungen sind sie die perfekten Krieger für den Nahkampf. Gestählt durch ihre rauen Sitten und Gebräuche und gefestigt durch ihren unübertroffenen Mut und Kampfeswillen weichen sie niemals vor einem Gegner zurück. Als Meister der Metallbearbeitung erschaffen sie starke Körperpanzerung und viele unterschiedliche Waffen für ihre Krieger – und machen sie so auf kurze Distanz nahezu unbezwingbar.

Die Wüstenreiter

Es ist möglich, dass der Ursprung der Wüstenreiter irgendwo im Afrika unserer Welt liegt. Die Wüstenreiter leben im Einklang mit der Natur und sehen sich als selbstverständlicher Teil der parallelen Welt mit all ihren Geheimnissen und Gefahren. Sie sind Nomaden und haben es verstanden, eine große Anzahl von Urzeittieren in ihr tägliches Leben zu integrieren. Doch sie nutzen die Urwesen nicht nur im Alltag – sondern setzen die Giganten mit Vorliebe als Reittiere und mächtige Kampfeinheiten ein, um ihre Gegner in Angst erstarren oder Reißaus nehmen zu lassen.

Der Drachen-Clan

Der mysteriöse Drachen-Clan hat die höchste technische Reife in PARAWORLD erreicht – abgesehen natürlich von Babbit und seinen Gefolgsleuten. Diese Bewohner der parallelen Welt sind asiatischer Abstammung und absolut versessen darauf, ihre eigenen technologischen Errungenschaften ständig aufs Neue zu überbieten. Der Drachen-Clan geht bei seinen kriegerischen Aktionen immer gut überlegt und sehr trickreich vor. Der Frontalangriff ist nicht ihre Art der Kriegsführung. Viel eher nutzen sie ihre Stärke in der Defensive und verlassen sich auf Fernwaffen, gewitzte Fallen und andere Abwehranlagen, um den Gegner in die Flucht zu schlagen..

2.6 Feindliche Allianzen

Die SEAS

SEAS steht für „Society of Exact Alternative Sciences", was soviel bedeutet wie „Gesellschaft für exakte Alternativwissenschaften". Die SEAS ist die undurchschaubare Geheimorganisation unter der Leitung von Jarvis Babbit. Babbit erkannte nach seiner Entdeckung der parallelen Dimension von PARAWORLD schnell, dass er seine Ziele nicht alleine verwirklichen konnte, sondern die Hilfe einer organisierten Gruppe von Experten benötigen würde. Mit ihrem straffen,

hierarchischen Aufbau ähneln die SEAS einer militärischen Truppe, auch wenn sie von einem Wissenschaftler angeführt werden. Die Völker von PARAWORLD berichten von Bodentruppen, aber auch von Fahrzeugen, die unter dem Banner der SEAS agieren. Es wird sogar von geradezu phantastischen Kampfmaschinen gemunkelt. Doch dies ist selbst in der Geschichte von PARAWORLD nur eine Legende.

Die Barbaren

Leicht kann man sie mit dem stolzen Nordvolk verwechseln. Durch ihre gemeinsame Abstammung und ihr ähnliches Aussehen könnte man meinen, dass sie Brüder sind. Doch nichts ist weiter von der Wahrheit entfernt. Während das Nordvolk ehrbaren Grundsätzen folgt und nicht unmotiviert Gewalt anwendet, sind die Barbaren das völlige Gegenteil. Brutal und gewalttätig ist ihnen jedes noch so verwerfliche Mittel recht, um ihre Ziele zu verwirklichen. Jede nur erdenkliche Gräueltat wird von ihnen ohne Reue begangen, um bei ihren Feinden Furcht und Entsetzen zu verbreiten.

2.7 Die verschiedenen Inselwelten

Die prähistorische Parallelwelt von PARAWORLD besteht aus einer Vielzahl von Inseln, die sich grob in fünf verschiedene Klimazonen unterteilen lassen. Diese beherbergen viele verschiedenen Tieren und Pflanzen sowie völlig unterschiedliche geologische Strukturen.



Das Nordland
Das Nordland ist die Heimat des Nordvolks. Das raue, kalte Klima bietet nur wenigen Tieren Lebensraum.

Die Savanne
Die Savanne ist das Gebiet des Wüstenclans. Die weite Steppe beherbergt eine Vielzahl von verschiedenen Tieren.

Der Dschungel
Die Flora des Dschungels übertrifft die der anderen Gebiete bei weitem. Hier ist es für Tiere besonders leicht, sich in der Vegetation zu verstecken. Dies ist die Heimat des Drachen-Clans.

Die Eiswüste
Es gibt nur wenige Pflanzen und Lebewesen, die in dieser lebensfeindlich kalten Gegend überleben können. Dementsprechend karg ist die Vegetation, und auch Tiere sind hier kaum anzutreffen.

Das Aschetal
Das Aschetal ist noch lebensfeindlicher als die Eiswüste. Zwar ist es hier angenehm warm, doch können selbst gestandene Helden kaum lange zwischen zähflüssigen Lavaströmen und glutheißem Ascheregen überleben.

3. PARAWORLD spielen

Nachdem Sie sich mit den Hintergründen zu PARAWORLD vertraut gemacht haben, möchten wir Ihnen in den weiteren Abschnitten die Spielweise und Steuerung näher erläutern. Am einfachsten machen Sie sich mit PARAWORLD auf spielerische Art vertraut, indem Sie zuerst das im Spiel enthaltene Tutorial als Einführungsspiel spielen, bevor Sie sich mit der Kampagne oder anderen Bereichen von PARAWORLD beschäftigen.

3.1 Grundlagen

In PARAWORLD gibt es verschiedene Spielmodi, die es Ihnen ermöglichen, das Spiel alleine oder mit weiteren Mitspielern zu spielen. Zudem können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, sowie Spiele abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden. Welche Aktionen Sie wo vornehmen können und welche Spielmöglichkeiten Ihnen PARAWORLD eröffnet, wird im weiteren Verlauf beschrieben.

3.2 Hauptmenü

Nachdem Sie PARAWORLD gestartet haben und der Einführungsfilm beendet ist, gelangen Sie in das Hauptmenü. Das Hauptmenü ist der Spielbildschirm, in dem Sie alle grundlegenden Funktionen ändern und festlegen können. Zudem können sie hier sämtliche zur Verfügung stehenden Spielmodi anwählen und spielen. Im Einzelnen stehen Ihnen im Hauptmenü folgende Funktionen zur Verfügung:

Kampagne
Wenn Sie diesen Button anklicken, werden Sie in das Kampagnenmenü weitergeleitet. Hier finden Sie auch das Tutorial.

Spiel laden
Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, ist es Ihnen möglich, einen vorher gespeicherten Spielstand fortzusetzen.

Mehrspieler-Modus
Wenn Sie diesen Button anklicken, werden Sie in das Mehrspielermenü weitergeleitet.

Gefecht
Hier gelangen Sie in das Menü, in dem Sie die Einstellungen für ein Gefecht vornehmen können.

Optionen
Sie können hier verschiedene Einstellungen für PARAWORLD vornehmen.

Mitwirkende
Lassen Sie sich hier anzeigen, wer an der Produktion von PARAWORLD mitgearbeitet hat.

Beenden
Hier können Sie PARAWORLD beenden und gelangen zurück zu Windows®.

3.2.1 Optionen

Wenn Sie im Hauptmenü auf OPTIONEN klicken, gelangen Sie in das Optionsmenü. Hier können Sie PARAWORLD genau Ihren Bedürfnissen anzupassen.

Grafik

Hier können Sie Grafikeinstellungen wie Bildschirmauflösung, Gammakorrektur, Texturdetails usw. individuell einstellen.

Erweitert
Einstellungen wie Sichtweite, Schatten, Texturdetail sollten nur von erfahrenen PC-Benutzern geändert werden, da sich diese stark auf die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem PC auswirken können.

Ton
Stellen Sie hier die Lautstärke für die verschiedenen Spielbereiche ein.

Spiel
Hier können Sie globale Einstellungen zur Benutzeroberfläche sowie der künstlichen Intelligenz Ihrer Computergegner festlegen.

Steuerung
Nehmen Sie hier verschiedene Einstellungen zur Maussteuerung und der Kameraeinstellungen für PARAWORLD vor.

Zurück
Hier gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

3.2.2 Grundlagen der Steuerung

In der Spielwelt von PARAWORLD können Sie jede Ihrer eigenen Einheiten auswählen und steuern. Klicken Sie eine Einheit mit der linken Maustaste an („Linksklick"), um diese Einheit auszuwählen. Sie können auch mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die auszuwählenden Einheiten ziehen.
Wenn die gewünschten Einheiten markiert sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste („Rechtsklick") auf eine Stelle im Spiel oder auf der Minikarte, um die Einheit bzw. die Einheiten dorthin zu bewegen.






Eine Besonderheit bei PARAWORLD ist der **Army-Controller**, auf den später noch detaillierter eingegangen wird. Sie können Einheiten im Army-Controller mit der linken Maustaste anklicken. So können Sie auch Einheiten auswählen, die sich nicht in Ihrem aktuellen Sichtbereich befinden. Es macht keinen Unterschied, ob Sie eine Einheit im Spielbildschirm oder im Army-Controller selektieren.
Die hier beschriebene grundlegende Spieltechnik von „Anwahl durch Linksklick" und „Aktion durch Rechtsklick" wird Ihnen immer wieder begegnen und wird im Verlauf dieses Handbuchs noch näher erläutert.

3.2.3 Steuerungsübersicht

Army-Controller (AC)

Linksklick auf eine Einheit	Einheit auswählen
Shift + Linksklick auf eine Einheit	Einheit einer Auswahl hinzufügen
Doppelter Linksklick auf eine Einheit	Einheit ausgewählt und Kamera zentr.
Linke Maustaste gedrückt halten und Auswahlrechteck aufziehen	Alle Einheiten innerhalb des Auswahlrechtecks werden ausgewählt. Mauszeiger darf sich nicht über der Einheit befinden.
Shift + linke Maustaste gedrückt halten + Auswahlrechteck aufziehen	Alle Einheiten innerhalb des Auswahlrechtecks werden ausgewählt oder einer Auswahl hinzugefügt
Linke Maustaste gedrückt halten + Mausbewegung	Einheit innerhalb des AC verschieben
Rechtsklick auf eine Einheit	Einheit wird befördert (sofern genug Schädel zur Verfügung stehen)
Rechtsklick auf die Epochen-Anzeige	Sortiert die Einheiten im AC individuell pro Level. Rechtsklick auf die Epochen-Anzeige von Level fünf sortiert alle Einheiten im AC
TAB oder Linksklick auf die Epochenanzeige	Ein- oder Ausblenden des AC
Alt + Rechtsklick auf eine Einheit	Bewegt die selektierte Einheit zu dieser Einheit. Ist das Ziel ein Transporter, steigt die Einheit ein. Besitzt die selektierte Einheit eine Heilfunktion, wird sie das Ziel heilen,sofern es verwundet ist
Alt + Doppelklick auf eine Einheit	Selektiert alle Einheiten-Typen & Level

Kamerasteuerung

Mittlere Maustaste gedrückt halten	Kamera bewegen (Scrollen)
Pfeiltasten	Kamera bewegen (Scrollen)
Alt + rechte Maustaste gedrückt halten	Kamera drehen oder hinein- und heraus-zoomen
Alt + linke Maustaste gedrückt halten	Kamera bewegen (Scrollen)
Linksklick in der Minimap	Kamera springt zur Position des Mauszeigers
Linke Maustaste über der Minimap gedrückt halten	Kamera bewegen (Scrollen)
Mausrad drehen oder **Bild-Nach-Oben & Bild-Nach-Unten**	Hinein- und herauszoomen
Ende	Standardeinstellungen wiederherstellen
Bild	Standardeinstellungen wiederherstellen

Steuerung allgemein

Linksklick auf ein Objekt (z. B. Einheit oder Gebäude)	Objekt auswählen
Shift + Linksklick auf ein Objekt	Objekt einer bestehenden Auswahl hin zufügen
Shift + Linksklick auf ein Objekt, das einer Auswahl zugehört	Objekt aus der Auswahl entfernen
Doppelklick links auf Einheit oder Gebäude	Alle Einheiten oder Gebäude diesen Typs innerhalb des sichtbaren Bereichs auswählen
Strg + Doppelklick links auf ein Gebäude	Auswahl aller sichtbaren Gebäude
Rechtsklick ins Spielfeld	Angewählte Einheit oder Gruppe bewegt sich ungeachtet aller Angriffe zum Zielpunkt
Rechtsklick ins Spielfeld **+ rechte Maustaste** gedrückt halten	Wie „Rechtsklick ins Spielfeld", jedoch mit Blickrichtungsangabe nach Erreichen des Zielortes
Shift + Rechtsklick	Setzt einen oder mehrere Wegpunkte
Strg + Rechtsklick	Patrouillenpunkt setzen
Rechtsklick ins Spielfeld (Gebäude angewählt)	Rallypoint setzen (Rechtsklick auf Bunker schickt Einheiten nach ihrer Produktion direkt in den Bunker) **Ausnahme:** Wüstenreiter (Rallypoint nur über das Aktionsmenü)
Rechtsklick auf Bunker oder Transporter	Einheit steigt in den Bunker oder auf den Transporter (falls die Einheit heilen kann und der Transporter verletzt ist wird dieser geheilt)
Rechtsklick auf verletzte Einheit	Heilt verletzte Einheit, wenn Heiler selektiert war

Arbeiter

Rechtsklick auf eine Rohstoffquelle	Arbeiter läuft zur Rohstoffquelle und beginnt diese abzuernten
Rechtsklick auf ein feindliches oder neutrales Tier	Arbeiter greift an und beginnt nach einem erfolgreichen Angriff die Beute abzuernten. Nach dem Abernten der Beute erfolgt ein automatischer Angriff auf das nächste Wildtier, sofern Lagerkapazität vorhanden
Rechtsklick auf ein beschädigtes Gebäude	Reparatur des Gebäudes
Strg + Rechtsklick auf ein beschädigtes Gebäude	Arbeiter beginnt das Zielgebäude zu reparieren und danach alle beschädigten Gebäude im Umkreis
Strg + Rechtsklick auf einen Bunker	Arbeiter beginnt den Bunker zu reparieren und danach alle beschädigten Gebäude im Umkreis
W	Auswahl eines einzelnen untätigen Arbeiters
Shift + W	Fügt der aktuellen Auswahl einen untätigen Arbeiter hinzu
Ctrl + W	Auswahl aller untätigen Arbeiter

Hotkeys

F1	Onlinehilfe.
Strg + S	Quicksave (Schnellspeichern).
TAB	Blendet den AC ein oder aus.
ESC	Schaltet das Spielmenü ein oder aus.
Druck	Speichert einen Screenshot.
Num (Numlock)	Schaltet die Gesundheitsanzeige aller Einheiten ein oder aus. Wird die Taste länger als eine Sek. gedrückt, bleibt diese Anzeige nur solange sichtbar, bis die Taste wieder losgelassen wird.
Rücktaste (Backspace)	Blendet die Benutzeroberfläche ein/aus
Entf (Entfernen)	Zerstört ausgew. Gebäude oder Einheit
Shift + Entf	Zerstört alle ausgewählten Gebäude und Einheiten.
Eingabe (Return)	Chatfenster öffnen.
Alt + G	Mapping an Verbündete senden.
X	Haltung einstellen – „Position halten", („Defensiv",„Aggressiv"). Zur schnellen Auswahl kann mit „X" und einer der drei Zahlentasten (1, 2, 3) die entsprechende Haltung ausgewählt werden.
Y, A, Q (setzt selektiertes Produktionsgebäude voraus)	Produktionsmenü (in den meisten Fällen als Standard angewählt). Produktionen können pro Ebene mit den Zahlentasten angewählt werden: Q wählt die oberste Reihe aus = Baumenü mit Hotkeys der oberen Zeile (wirtschaftlicher Baubereich). A wählt die mittlere Reihe aus = Baumenü mit Hotkeys der mittleren Zeile (militärischer Baubereich). Y wählt die unterste Reihe aus = Baumenü mit Hotkeys der unteren Zeile (defensiver Baubereich).
	Angriff (Cursor wird zum Angriffscursor). Die Einheit (oder Einheiten) rückt vor und greift alle Feinde (auch gefährliche Tiere) an, die sie unterwegs oder am Zielpunkt trifft.
B	Bewegen (Cursor wird zum Bewegungscursor).
C	Spezialangriffe. Zur schnellen Auswahl können mit „C" und den Zahlentasten Spezialangriffe ausgelöst werden.

Gruppen

Strg + Zahlentaste (1-0)	Fügt die ausgewählten Einheiten zu einer Gruppe zusammen.
Zahlentaste (1-0)	Wählt die zugewiesene Gruppe aus.
Zahlentaste (1-0) zweimal rasch hinter einander drücken	Ansicht auf die entsprechende Gruppe zentrieren.

4. Einzelspieler-Modus

In PARAWORLD gibt es zwei verschiedene Arten, das Spiel als Einzelspieler zu spielen. Sie haben die Möglichkeit, die Kampagne allein zu bestreiten, oder ein Gefecht gegen einen oder mehrere Computergegner zu spielen. Zuerst möchten wir Ihnen jedoch die grundlegenden Spieltechniken als Einzelspieler näher bringen, bevor dann später auf die Details der Kampagne und des Gefechts eingegangen wird.

4.1 Einzelspieler Grundlagen

Klicken Sie im Hauptmenü auf Kampagne, um der Handlung von PARAWORLD durch viele spannende Missionen zu folgen. Wollen Sie auf den Mehrspielerkarten gegen computergesteuerte Gegner antreten, klicken Sie auf Gefecht.

Wenn Sie eine Kampagne starten, sehen Sie rechts eine Liste der verfügbaren Missionen. Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad festlegen und andere Einstellungen vornehmen, soweit dies möglich ist. Klicken Sie Zurück, um zum vorherigen Menü zurückzukehren oder Mission starten, um das Spiel zu starten.
Auf der linken, oberen Seite des Bildschirms sehen Sie unter der Bezeichnung Spielinfo den Reiter Mission. Sofern Sie das Tutorial und die erste Mission erfolgreich abgeschlossen haben, erscheint daneben ein weiterer Reiter namens Meine Armee. Unter Mission sehen Sie Informationen zur gewählten Mission und deren Besonderheiten.

Starten Sie ein Gefecht, sehen Sie rechts eine Liste der verfügbaren Spieltypen. Die Liste der verfügbaren Karten wird automatisch an die von Ihnen eingestellte Spielerzahl angepasst. Klicken Sie Zurück, um zum vorherigen Menü zurückzukehren oder Fortsetzen, um das Spiel zu starten. Im nun folgenden Menü legen Sie die Anzahl und Art der computergesteuerten Gegner fest, können weitere Einstellungen vornehmen und starten das Gefecht dann mit „Spiel starten".

Klicken Sie auf den Reiter Meine Armee, so sehen Sie die Einheiten links in der Army-Controller-Oberfläche und darunter die Ressourcen, die Ihnen für das folgende Spiel zur Verfügung stehen. Die Anordnung der Felder für Ihre Einheiten im Army-Controller entspricht der Anordnung, wie sie später im Spiel erscheint. Darunter sehen Sie die Ressourcen, die Ihnen zu Spielbeginn zur Verfügung stehen werden.

Der Army-Builder bietet Ihnen diese fantastische Möglichkeit. Sie öffnen ihn, indem Sie auf den Button Meine Armee klicken. Es öffnet sich dann das folgende Fenster:

4 Point Buy-Menü
Listet alle rekrutierbaren Einheiten.

1 Einheitenkosten (levelabhängig)
Je höher das Level der Einheit, desto höher die Kosten für diese. Per Linksklick auf einen der Rekrutierungspfeile, wird die Einheit angeheuert und tritt der eigenen Armee bei. Soll die Einheit aus der eigenen Armee entfernt werden, geschieht dies durch einen Rechtsklick auf die Einheit im Army-Controller.

2 Army-Controller:
Army-Controller inklusive der Einheiten, die für das Spiel zur Verfügung stehen würden.

3 Ressourcen
Auf das entsprechende Plus- oder Minussymbol unter dem Rohstoff klicken, um die Menge der Rohstoffe zu erhöhen oder zu verringern.
Linksklick auf „+/-„ erhöht/verringert Ressource um 1
Shift+Linksklick auf „+/-„ erhöht/verringert Ressource um 10
CTRL+Linksklick auf „+/"- erhöht/verringert Ressource um 100
Shift+CTRL+Linksklick auf „+/-„ erhöht/verringert Ressourcen um 1000

6 Stammauswahl
Auswahl eines Volkes, mit dem in die Schlacht gezogen wird.

5 Tooltip
Der Tooltip bietet nähere Information zur Einheit, über der sich der Mauszeiger befindet

6.1 Voreinstellungen (nur im Gefecht und im Mehrspieler-Modus)
Auswahl des Volkes, der Ausrichtung sowie Speichern und Laden von eigenen Armeen.

6.2 Ausrichtung der Armee
Einstellen ob die Armee offensive, ausgewogen oder wirtschaftsorientiert sein soll. Je nach Auswahl ändert sich die Voreinstellung im Army-Controller.

6.3 Eigenes Armee-Profil speichern oder löschen
Speichert oder löscht das eigene Profil einer Armee. In der Zeile neben dem Button „Speichern" gibt man einen entsprechenden Namen für das Profil an. Das Profil wird dauerhaft gespeichert und kann immer wieder verwendet oder geändert werden.

7 Punktestand
Gesamtmenge an verfügbaren Punkten, mit denen Einheiten rekrutiert und Ressourcen eingekauft werden können.

8 Chatfenster
Das Chatfenster steht nur im Mehrspieler-Modus zur Verfügung.

Im Bereich **Meine Armee** in der Mitte des Bildschirms können Sie beliebige Einheiten zu Ihrer Armee hinzufügen oder entfernen.

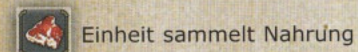
4.2. Spielbildschirm und Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche ermöglicht Ihnen die volle Kontrolle über Ihre Einheiten und ist in vier Bereiche aufgeteilt: Army-Controller, Status- und Menübereich, Minimap und Aktionsmenü. Die einzelnen Bereiche werden im Folgenden detailliert erklärt.

4.2.1 Army Controller

Der Army-Controller bietet Ihnen eine neue und innovative Methode, Einheiten zu steuern und aktuelle Informationen über Ihre Einheiten zu erhalten. So haben Sie stets den bestmöglichen Überblick und Zugriff auf eigene Einheiten. Der Army-Controller ist vertikal in fünf Bereiche unterteilt. Die verschiedenen Bereiche des Army-Controllers werden an der Epochenanzeige ganz links durch Kristalle und Sterne gekennzeichnet. Der Army-Controller kann in zwei verschiedenen Ansichten genutzt werden: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Epochenanzeige am linken Bildschirmrand oder drücken Sie die TAB-Taste, um den Army-Controller auf- und zuzuklappen. Im aufgeklappten Zustand sind alle Einheiten des Spielers sichtbar, im zugeklappten Zustand sind nur untätige, kämpfende und neu gebaute Einheiten sichtbar. Im untersten Bereich des Army-Controllers befinden sich alle Level 1-Einheiten, darüber die Level 2-Einheiten usw. Pro Level ist nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten möglich.



 Einheit sammelt Nahrung

 Einheit sammelt Holz

 Einheit sammelt Steine

 Einheit repariert

 Einheit kämpft

 Einheit errichtet Gebäude

 Einheit ist untätig

 Arbeiter ist untätig

 Einh. kann befördert werden

 Gesperrter AC-Slot

 Einheit ist in einem Bunker / in oder auf einem Transporter



Beförderung

Sie können eine Einheit befördern, indem Sie ihr Portrait im Army-Controller mit der rechten Maustaste anklicken. Alternativ wählen Sie eine Einheit aus und klicken Sie den Button "Nächstes Level" in der Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand. Sie können die Einheit auch befördern, indem Sie das Portrait per „Drag&Drop", also mit gedrückt gehaltener linker Maustaste im Army-Controller in die gewünschte Stufe verschieben und dort die Maustaste wieder loslassen.

Selektion

Einheiten werden im Army-Controller mit einem Linksklick auf das entsprechende Einheiten-Portrait angewählt. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der Portraits im Army-Controller, so springt die Kamera sofort an die entsprechende Stelle in der Spielansicht. Mit Hilfe eines Auswahrahmens („Selektionsbox") können Sie auch im Army-Controller mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen. Hierzu ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen im Army-Controller auf. Alle darin befindlichen Einheiten werden selektiert.
Halten Sie die „STRG"-Taste gedrückt, können Sie mit Linksklick einzelne Einheiten einer bestehenden Auswahl hinzufügen. Sie können auch „STRG" halten und einen Selektionsrahmen aufziehen, um einer bestehenden Auswahl mehrere Einheiten hinzuzufügen.
Halten Sie die „ALT"-Taste gedrückt und doppelklicken Sie auf das Portrait einer Einheit im Army-Controller, um alle Einheiten diesen Typs anzuwählen.

Sortierung

Sie können die Einheiten-Portraits innerhalb eines Levels umsortieren, um rasch auf ihre Einheiten zugreifen zu können. Hierzu ziehen Sie die jeweiligen Einheiten mit gedrückt gehaltener linker Maustaste in den gewünschten Slot, wo das entsprechende Portrait umgehend erscheint. Sie können die Einheiten-Portraits auch automatisch sortieren lassen. Mit einem Rechtsklick auf den jeweiligen Epochenabschnitt sortieren Sie die darin befindlichen Portraits nach Einheiten-Typ (Arbeiter, Sammler, Nahkampfeinheiten und Fernkampfeinheiten). Klicken Sie in die Epochenanzeige auf Epoche 5, sortiert sich der gesamte Army-Controller.

Ein- und Ausladen

Um eine Einheit in eine Transporteinheit einzuladen – egal, ob es sich um ein Transportschiff oder einen Landtransporter handelt – wählen Sie die Einheit oder Einheiten an, die in den Transporter einsteigen sollen. Sie erteilen den markierten Einheiten den Befehl zum Einsteigen, indem Sie die ALT-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Transporteinheit im Army-Controller klicken. Alternativ können Sie auch den Transporter auf dem Spielfeld suchen und mit der rechten Maustaste anklicken, sobald sich der Mauszeiger in ein Einlade-Symbol verwandelt.

4.2.2 Status- und Menübereich

1
Menü
Führt zum Hauptmenü, Spielstände laden oder speichern, Optionen ändern oder Spiel beenden.

2
Army-Controller
Weitere Infos zum Army-Controller im Handbuch.

3
Gruppen
Hier werden die definierten Gruppen angezeigt. Die Gruppen können per Linksklick auf den entsprechende Button ausgewählt werden.

4
Zähler
In der Kampagne und im Mehrspieler Modus werden hier Countdowns oder verbleibende Missionsziele angezeigt.

5
Einheitenverhalten
Stellt das Verhalten der Einheiten gegenüber Gegnern ein:
- Position halten: Einheit hält die Position, unabhängig von Angriffen.
- Defensiv: Einheit greift nicht von alleine an.
- Offensive: Einheit greift Gegner bei Sichtung an.

6
Detailansicht
Zeigt Informationen über eine selektierte Einheit oder Objekt. über dem Portrait befindet sich der Name der/des Einheit/Objektes. Darunter der Spielername. Unter dem Portrait die Anzeige der verbliebenen und max. Gesundheitspunkte. Auf der rechten Seite des Portraits stehen Angaben über Angriffskraft, Rüstungswert, Angriffsweite, usw. Links unten werden die möglichen Auren angezeigt, von der die Einheit beeinflusst wird.

7
Ressourcenanzeige
Gibt Auskunft über die Menge an Holz, Stein, Nahrung und Schädel. Gelb unterlegt: Die Lagerkapazität neigt sich dem Ende zu. Rot unterlegt: Das Lager ist voll (Arbeiter stellen Sammlung ein und fahren fort sobald ausreichend Lagerkapa-zität vorhanden sind).

3 1 7 11 9 12 4 2 13 6 14 10 5 8

8
Aktionsmenü
Passt sich der jeweiligen Spielaktion und Spielsituation an. Mithilfe dieses Menüs können Einheiten z. B. gelöscht oder hochgestuft werden, genaue Befehle erteilt oder festgelegt werden, wie die ausgewählte Einheit oder Einheiten auf sich nähernde Feinde reagieren soll.

9
Diplomatie (nur Mehrspieler)
Informiert über die diplomatischen Beziehungen zwischen den vorhandenen Parteien. Hier kann der Status zu Parteien oder Mitspieler eingesehen, geändert oder Tributzahlungen geleistet bzw. gefordert werden. Ressourcen können an andere Spieler verschickt werden.

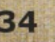
10
Produktionsmenü
Reagiert dynamisch auf die verfügbaren Bauoptionen. Wird automatisch am unteren Bildschirmrand geöffnet, sobald einer oder mehrere Arbeiter angewählt werden.

11
Quest (nur Kampagne)
Öffnet das Auftragsfenster, welches die derzeitige Mission sowie deren Haupt- und Nebenziele anzeigt. Beginnt zu blinken, wenn neue Aufträge erhalten oder ein Auftrag erfolgreich abgeschlossen wurde.

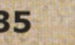
12
Chat & Nachrichten
Hier können allen Mitspielern, bestimmten Gruppen oder einzelnen Spielern Mitteilungen zugesendet werden. Links neben dem Eingabe-fenster festlegen, ob nur ein bestimmter Spieler oder eines der Teams die Nachricht erhalten soll. Der Chatlog wird per Rechtsklick auf die Schaltfläche Chat geöffnet und bietet eine Übersicht aller bisherigen Chatnachrichten. Zeigt auch Nachrichten, Hilfetexte oder Hinweise an.

13
Tooltipp
Wenn der Mauszeiger über ein Element geführt wird, erscheint ein Text auf transparentem Hintergrund rechts über der Minimap, der Informationen zum Spielgegenstand gibt. In den Menübildschirmen erscheinen diese Texte am linken unteren Bildschirmrand.

14
Minikarte
Spieler und Gegner werden durch die jeweilige Spielerfarbe repräsentiert. Rohstoffe, wie Stein oder Fisch-schwärme, werden durch weiße Symbole gekennzeichnet. Artefakte und gegnerische Gebäude werde erst dann angezeigt, wenn der Nebel des Krieges über diesen Objekten gelüftet wurde.
Links neben der Minikarte einstellen, ob Ressourcen und Landschaftsdarstellung angezeigt werden sollen.Mithilfe des Buttons rechts oben neben der Karte sichtbare Map-Ping für Verbündete setzen. Mit den Plus- und Minus-Buttons unten rechts die Minikarte heran- oder herauszuzoomen.



4.2.3 Hilfe

Neben den so genannten Tooltips existiert für PARAWORLD eine ausführliche Onlinehilfe, die Sie in einem separaten Menüfenster aufrufen können, indem Sie die F1-Taste drücken. Wenn Sie die F1-Taste betätigen, während Sie eine Einheit oder ein Gebäude angewählt haben, springt die Online-Hilfe sofort zu dem zugehörigen Kapitel.

5. Einzelspielerkampagne

Die Einzelspielerkampagne präsentiert Ihnen die phantastische Welt von PARAWORLD, die Völker, die auf dieser Welt wohnen, und natürlich die tapferen Helden, die im Zentrum der Handlung von PARAWORLD stehen. Sie werden Teil der mitreißenden Geschichte um mutige Helden, verfeindete Völker, sowie gigantische Dinosaurier.
Dabei gliedert sich die Kampagne in einzelne Missionen, die von Zwischensequenzen umrahmt werden. Für erfolgreich absolvierte Haupt- und Nebenaufgaben (Quests) in jeder Mission erhalten Sie Punkte. Diese Bonus-Punkte können Sie für die nachfolgende Mission nutzen – und somit Ihre Helden und Einheiten individuell anpassen. Dazu klicken Sie vor Beginn der Mission auf "Meine Armee" und geben die verfügbaren Punkte aus. Steht Ihnen dabei nicht die maximale Punktzahl zur Verfügung, können Sie die vorherige Mission erneut spielen und diesmal alle Nebenquests beenden, um zusätzliche Punkte für die nachfolgende Mission zu erhalten.
Doch zunächst beginnt das Abenteuer mit dem Tutorial – hier stehen noch keine Bonuspunkte zur Verfügung.

5.1 Tutorial

Im Tutorial von PARAWORLD erlernen Sie die grundlegenden Techniken, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen und das Spiel besser meistern zu können. Sie lernen, Einheiten zu bewegen, Rohstoffe zu sammeln, zu kämpfen und Gebäude zu errichten. Zudem erlernen Sie den Umgang mit Heldeneinheiten und deren besonderen Fähigkeiten.

Um das Einführungsspiel zu starten, klicken Sie mit dem Mauszeiger im Hauptmenü auf den Menüpunkt Kampagne. Wählen Sie nun den Menüpunkt Tutorial aus und klicken Sie darauf.

Das Tutorial erklärt sich sozusagen „von selbst". Folgen Sie den Tipps und Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden sowohl in Textform als auch mit gesprochenen Worten durch das Einführungsspiel geführt.

Unerfahrene wie auch erfahrene PC-Strategiespieler sollten das PARAWORLD-Tutorial spielen, um sich mit den Besonderheiten des Spiels vertraut zu machen.

5.2 Gefecht

In diesem Modus können Sie sich mit dem Computer (der so genannten KI (Künstlichen Intelligenz)) messen. Es stehen Ihnen hierbei die gleichen Spielmodi wie im Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Sie haben zusätzlich die Möglichkeit die Einstellungen der KI anzupassen. So können Sie beispielsweise den Schwierigkeitsgrad einstellen und selbst entscheiden, ob die KI offensiv oder defensive agieren soll. Sie können sogar die KI als Ihren Verbündeten auswählen.

5.3 Aufbau

Bei den meisten Partien, die Sie in PARAWORLD bestreiten, werden Sie zu Beginn nur eine geringe Anzahl von Einheiten besitzen. Ihr erstes Ziel wird es also in der Regel sein, die Anzahl der Gebäude und Einheiten in Ihrem Besitz zu vergrößern. Dies erreichen Sie, indem Sie Ihre Ressourcen möglichst effektiv vermehren und die so gewonnenen Rohstoffe gegen zusätzliche Einheiten, neue Gebäude und Erweiterungen eintauschen.

Eine bewährte Methode ist es, zuerst für einen stetigen Nachschub an Rohstoffen zu sorgen – dazu benötigen Sie eine stattliche Anzahl von Arbeitern. Sammelstellen für Rohstoffe verkürzen die Laufwege der Einheiten und machen die Rohstoffbeschaffung effizienter. So sollte es Ihnen möglich sein, in kurzer Zeit Ihre Siedlung auszubauen und zu befestigen.

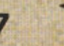
Ein schlecht ausgebautes Dorf macht Sie verwundbar, und Einheiten auf niedriger Entwicklungsstufe oder ohne jegliche erforschte Erweiterungen haben es in den gefährlicheren Gebieten von PARAWORLD sicherlich nicht leicht.

Sie werden bald feststellen, dass Sie Schädel als Ressource erkämpfen müssen. Diese benötigen Sie vorrangig für die Verbesserung von Einheiten. Einzig bei den Wüstenreitern werden die Schädel darüber hinaus für den Epochenaufstieg des ganzen Volkes benötigt.

5.4 Kampf

Abgesehen von den anderen Völkern sind auch viele der wildlebenden Tiere eine ständige Bedrohung. Sie werden relativ früh erleben, wie ein aggressiver Dinosaurier eine oder mehrere Ihrer Einheiten attackiert.

In PARAWORLD erhalten Sie für jeden besiegten Gegner Schädel als Belohnung. Sobald Sie einen Kampf gewonnen haben, erhöht sich die Anzahl der Schädel in Ihrer Ressourcenleiste.



Von gefährlichen, starken Gegnern erhalten Sie mehr Schädel als von schwächeren Gegnern. So können Sie schon mit einer kleinen Armee an einige Schädel kommen, indem Sie harmlose Pflanzenfresser in der näheren Umgebung Ihres Dorfes erlegen. Schaffen Sie es, einen der Furcht einflößenden Giganten von PARAWORLD zu besiegen – einen Allosaurus etwa – erhalten Sie deutlich mehr Schädel.

5.5 Nebel des Krieges

Ist der Nebel des Krieges aktiviert, können Sie immer nur den Bereich sehen, der im Sichtbereich Ihrer diversen Einheiten liegt. Vieles liegt zu Beginn eines jeden Spiels im Nebel des Krieges verborgen. Ressourcen und freilebende Tiere sind unter dem „Nebel des Krieges" jedoch stets erkennbar.

Bereiche, die Ihre Einheiten zu einem früheren Zeitpunkt gesehen haben, zum aktuellen Zeitpunkt aber nicht mehr sehen, können sich unbemerkt verändern. Auf der Minikarte wird immer der Stand der Welt angezeigt, den Ihre Einheiten an den jeweiligen Stellen gesehen haben. Was bedeutet dies konkret?
Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie einen Kundschafter ausgesandt haben, der unterwegs ein gegnerisches Gebäude entdeckt hat. Dieses Gebäude wird auf der Minikarte vermerkt. Ihr Kundschafter bewegt sich nun soweit weg, dass dieses Gebäude nicht mehr in seinem Sichtbereich liegt. Da Sie das Gebäude nun gerne angreifen möchten, entsenden Sie zu einem späteren Zeitpunkt eine kleine Armee zum Punkt auf der Karte. Sobald Ihre Armee aber in Sichtweite des Gebäudes kommt, entdecken Sie, dass der Gegner die Stelle mittlerweile zu einem gut gesicherten Stützpunkt ausgebaut hat, gegen den Ihr kleiner Trupp nicht den Hauch einer Chance hat.
Rohstoffe werden unter dem „Nebel des Krieges" angezeigt – man sieht demnach auch, wenn Ressourcen abgebaut werden.
Gebäude und gegnerische Einheiten werden unter dem „Nebel des Krieges" nicht angezeigt Dies bedeutet: Es ist durchaus möglich, dass Sie im Spiel an eine Stelle kommen, an der plötzlich ein Turm des Gegners steht

5.6 Nutzung der verschiedenen Einheiten

Die Einheiten von PARAWORLD sind nicht ohne Grund sehr unterschiedlich. Immer wieder gibt es bestimmte Einheiten, die für die aktuelle Situation besonders gut geeignet sind. In Kombination mit den Helden, den zu erforschenden Spezialfähigkeiten und den verschiedenen Stufen der Einheiten stehen Ihnen nahezu unendlich viele Möglichkeiten zur Verfügung, den Herausforderungen der Welt von PARAWORLD zu begegnen.
Da Sie nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten besitzen können, sollten

Sie versuchen, die bestmögliche Auswahl an Einheiten, Helden und Erweiterungen für die entsprechende Aufgabe zusammenzustellen.

Dank des Army-Controllers und der vielfältigen strategischen Möglichkeiten ist es Ihnen in PARAWORLD leicht möglich, mitten in einer Mission Ihre Strategie zu ändern und ihr Volk dieser neuen Strategie anzupassen.

5.7 Epochen und Epochenwechsel

Dass die Einheiten der verschiedenen Völker verschiedene Stufen erreichen können, haben wir schon erwähnt. Eine weitere faszinierende Tatsache dieser prähistorischen Welt ist allerdings, dass sich jeweils das komplette Volk eine Epoche weiter entwickeln kann.
Wenn Sie ein Hauptgebäude Ihres Volkes selektieren, erscheint im Aktionsmenü des Gebäudes ein Symbol, mit dem Sie Ihr Volk um eine weitere Epoche – eine ganze Evolutionsstufe – aufsteigen lassen können. Die erheblichen Kosten für einen Epochenwechsel sehen Sie ebenfalls im Aktionsmenü, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Epochensymbol fahren.

Insgesamt gibt es fünf verschiedene Epochen, von der ersten Epoche bis hin zur fünften und höchsten Epoche. Ähnlich wie der Stufenaufstieg der einzelnen Einheiten bewirkt der Epochenwechsel auch eine Veränderung im ganzen Volk. Mit jeder neuen Epoche können neue Gebäude gebaut und neue, bessere Einheiten produziert werden. Die gewaltigsten Einheiten können klarerweise nur in der höchsten Entwicklungsstufe, der fünften Epoche, hergestellt werden.

6. Einheiten, Gebäude und Erweiterungen

Die Einheiten und Gebäude der Völker in PARAWORLD unterscheiden sich – wie schon beschrieben – in Aussehen und Funktion teilweise sehr stark. Dies liegt an der Herkunft der drei Völker und deren völlig unterschiedlichen Lebensweisen. Dennoch gibt es auch in der Realität von PARAWORLD einige unumstößliche Fakten, die für alle Völker gelten.
Einheiten können über verschiedene Distanzen miteinander kämpfen. Eine typische Nahkampfeinheit hat beispielsweise eine Reichweite von einigen wenigen Metern. Eine Einheit, die auf mittlere Distanz kämpft, kann den Gegner bis maximal 30 Meter Entfernung verletzen. Fernkampfeinheiten können den Feind über eine Entfernung von 30 Metern und mehr treffen – im Nahkampf sind Fernkämpfer jedoch meist sehr verwundbar. Die meisten Fernkampfeinheiten können sich auch auf kurze Distanz wehren, auch wenn sie dabei nicht sonderlich effektiv ist. Der Nahkämpfer kann dies andersherum nicht, und so müssen Sie hier versuchen, die Nahkampfeinheit möglichst nah an den Gegner zu steuern.

Einheiten haben auch unterschiedliche Sichtweiten. Sie werden feststellen, dass einige Einheiten ihre Gegner über große Distanzen wahrnehmen können, ohne dass ihre Feinde sie überhaupt registrieren können. Andere Einheiten haben kürzere Sichtweiten und sehen potentielle Gefahren erst sehr spät. Wählen Sie für Aufklärungs- und Angriffaktionen die jeweils richtige Einheit aus.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die unterschiedlichen Geschwindigkeiten, mit denen sich die Bewohner der Spielwelt bewegen. So kann ein schwer gepanzerter Axtkämpfer des Nordvolks beispielsweise – zu Fuß! – kaum mit einem leicht gepanzerten, berittenen Späher des Wüstenclans mithalten.
Es ist also für Ihren Spielerfolg nicht nur entscheidend, die richtige Kombination aus verschiedenen Einheiten zusammenzustellen, sondern auch die richtige Einheit im richtigen Moment für die jeweilige Aufgabe einzusetzen.

7. Nordvolk

Das Nordvolk verfügt über die Möglichkeit, viele verschiedene Gebäude und vor allem massive Verteidigungsanlagen zu errichten. Das Nordvolk hat zudem viele Einheiten, die speziell im Nahkampf Mann gegen Mann effektiv sind.

7.1 Gebäude

Haupthaus
Das Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle, außerdem werden hier Arbeiter produziert und neue Epochen erforscht. Jedes weitere Haupthaus erhöht zudem die Lagerkapazität für alle Rohstoffe und die maximale Bevölkerungsanzahl.
Hütte
Hütten werden benötigt, um die maximale Bevölkerungszahl zu erhöhen. Sie können nur neue Einheiten erschaffen, wenn Wohnraum für sie vorhanden ist.
Forsthaus
Das Forsthaus ist ein Ablieferungspunkt für Nahrung und Holz. Es erhöht zusätzlich die Lagerkapazität für beide Rohstoffe.
Steinmetz
Der Steinmetz ist ein Ablieferungspunkt für Stein. Er erhöht zusätzlich die Lagerkapazität für den Rohstoff Stein.
Kornfeld
Auf den Kornfeldern arbeiten bis zu zwei Arbeiter, die unendlich viel Nahrung erwirtschaften. Kornfelder erzeugen unabhängig von natürlichen Ressourcen wie Fruchtbüschen und Tieren Nahrung.
Lagerhaus
Das Lagerhaus erhöht die Lagerkapazität aller Ressourcen und dient gleichzeitig als Ressourcenabgabestelle für alle Ressourcen. Das Lager kann in der dritten Epoche zum Marktplatz ausgebaut werden.
Marktplatz
Mit der Erweiterung zum Marktplatz kann man Handelskarren herstellen und diese zur Vermehrung der eigenen Ressourcen einsetzen. Mit Marktkarren kann man für einen stetigen Nachschub an Rohstoffen sorgen: Bauen Sie einen Marktkarren und

weisen Sie ihn einem zweiten Marktplatz zu, einem eigenen Marktplatz oder dem eines Verbündeten. Der Handelskarren wird nun zwischen diesen beiden Marktplätzen pendeln und immer dann Ressourcen abliefern, wenn er an einem der Marktplätze ankommt. Die Menge an erzeugten Ressourcen hängt von der Entfernung zwischen den Marktplätzen entlang der Route ab.
Bunker
Im Bunker können sich Fußtruppen verschanzen, wenn sie angegriffen werden. Der Bunker schützt sie vor Schaden. Wenn sich Einheiten in einem Bunker befinden, feuern sie automatisch Pfeile auf Angreifer. Bunker können auch in Mauern integriert werden.
Verbesserter Bunker
Der verbesserte Bunker ist besser gegen Treffer gerüstet, kann außerdem weiter schießen und mit seinen Schüssen mehr Schaden verursachen als der Standardbunker.
Palisade
Die Palisade dient als Schutzwall und schützt eigene Gebiete vor Gegnern und Tieren. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Durchgang durch Palisaden gewähren.
Mauer
Mauern sind nicht nur stärker als Palisaden, sondern zudem auch begehbar. Bogenschützen ist es nun möglich, hier Aufstellung zu nehmen, um herannahende Feinde mit Pfeilen zu beschießen.
Verstärkte Mauer
Die mit Abstand stärkste Mauer. Durch ihre Stabilität ist sie nur sehr schwer zu beschädigen.
Tor
Ermöglicht es, Durchgänge in befestigte Mauern zu bauen. Tore sind für eigene und befreundete Einheiten passierbar.
Kaserne
In der Kaserne werden Fußtruppen produziert. Die Kaserne bietet zudem die Möglichkeit, Spezialattacken zu erforschen.
Kleine Tierfarm
In der Kleinen Tierfarm werden leichte Tiereinheiten ausgebildet, die meist schnell, aber nicht allzu stark sind. In der dritten Epoche kann die Kleine Tierfarm zur Großen Tierfarm ausgebaut werden.
Große Tierfarm
Die aufgewertete Tierfarm kann jetzt auch größere und stärkere Tiere produzieren und für diese speziellen Fähigkeiten erforschen.
Hafen
Im Hafen werden alle Schiffe gebaut. Außerdem dient der Hafen als Ressourcenabgabestelle für Fischerboote. Alle Schiffe in der Nähe werden automatisch repariert.
Kleiner Turm
Kleine Türme schießen selbständig auf Gegner. Sie können einzeln stehen oder in Mauern integriert werden.
Großer Turm
Der große Turm schießt weiter als der kleine Turm und verursacht mehr Schaden. Er kann zum Ballistenturm umgebaut werden.
Ballistenturm
Durch die Erweiterung zum Ballistenturm kann dieser große Turm noch weiter schießen und noch mehr Schaden verursachen.
Waffenschmiede
In der Waffenschmiede können Erweiterungen erforscht werden, die Waffen und

Rüstung der verschiedenen Einheiten verbessern. Befindet sich ein Held in Ihrem Volk, der eine Spezialeinheit freischaltet, so kann sie hier produziert werden. Die Einheit „Lanzenträgerin" kann hier auch ohne Held produziert werden.

Verbesserte Waffenschmiede
Mit der Erweiterung zur verbesserten Waffenschmiede können eine Reihe neuer Erweiterungen für die verschiedenen Einheiten erforscht werden. Jetzt können z. B. auch Tierrüstungen hergestellt werden.

Maschinenbauer
Im Maschinenbauer können die Dampfmaschinen des Nordvolks hergestellt werden.

Tempel
Der Tempel hat auf alle Einheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Im Tempel wird die Einheit Druide produziert. Zudem können hier Spezialfähigkeiten erforscht werden.

Taverne
In der Taverne kann man zusätzliche Helden anheuern. Sind Helden im Kampf gefallen, so kann man auch diese hier im Austausch gegen Ressourcen wieder anheuern.

7.1.1 Spezialgebäude

Eusmilus-Zwinger
(Voraussetzung: Held James Warden auf Stufe 4)
Um diesen kleinen Zwinger herum positionieren sich Säbelzahntiger, die jede feindliche Einheit attackieren, die in ihre Nähe kommt.

Kessel der Macht
(Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4)
Diese kleinen, unscheinbaren Objekte lassen die Kampfkräfte eigener Einheiten in ihrem näheren Umkreis enorm ansteigen.

Steinschlag
(Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4)
Eine Erweiterung für die Mauern. Kommt eine gegnerische Einheit in die Nähe der Mauer, so prasselt ein Steinregen auf sie herab und verursacht Schaden.

7.1.2 Dimensionstor
Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die Parallelwelt zu verlassen, wodurch Sie das Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der fünften Epoche zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

7.2 Einheiten

Arbeiter
Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkräftigen Kameraden.
Typ: Arbeitereinheit
Stärken: Jagen friedlicherWildtiere
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren
Produktionsstätte: Haupthaus

Axtkrieger
Axtkrieger sind einfache Gemüter, die vor allem für Ehre und Ruhm kämpfen. Wagemutig stellen sie sich allen Gefahren, auch wenn diese haushoch und bis an

die Zähne bewaffnet sind.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Kampf gegen Tiere
Spezialfähigkeit: Verteidigungs-Modus; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Kaserne

Späher
Die Späher sehen ihre Aufgabe darin, Gefahren zu entdecken, bevor sie überhaupt zur Bedrohung werden können. Sie genießen es, den Wind im Gesicht zu spüren, während ihr Megaloceros alle Gefahren wie im Flug hinter sich lässt.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit, Kundschafter
Stärken: Geschwindigkeit
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Druide
Druiden repräsentieren die mystische Verbindung mit der Natur, die aus dem alten Glauben des Nordvolks stammt. Die Druiden sind die Weisen und Ratgeber ihres Volkes, und sie besitzen mystische Kräfte, so dass sie Verletzte auf wundersame Weise heilen können.
Typ: Unterstützungseinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung, keine Kampffertigkeiten
Spezialfähigkeit: Heilen, Enttarnen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Tempel

Speerwerferin
Speerwerferinnen haben sich auf den Kampf gegen die urzeitlichen Bestien in PARAWORLD spezialisiert. Diese diffizile Kampftechnik beherrschen nur die Frauen des Nordvolks.
Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist
Stärken: Angriff gegen Tiere
Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Kaserne

Lanzenträgerin
Lanzenträgerinnen sind die Eliteversionen der Speerwerferinnen. Sie sind etwas teurer, verfügen aber über mehr Angriffskraft und höhere Verteidigungswerte.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Angriff gegen Tiere
Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Waffenschmiede

Bogenschütze
Die Bogenschützen sind auf den Fernkampf spezialisiert, können sich aber auch mit einem Kurzschwert wehren, wenn ihnen Gegner zu nah kommen.
Typ: Fernkampf-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Sehr schwach im Nah-kampf
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Kaserne

Kampfkeiler
Um sich auf den Rücken eines prähistorischen Riesenwildschweins zu wagen, muss man schon sehr wagemutig sein. Diese Einheit ist schnell und aggressiv.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Streitwagen
Der Streitwagen gehört zu den schnellsten Einheiten und wird von Bogenschützen gesteuert. Ein Bogenschütze oder eine andere beliebige Infanterie-Einheit kann zusätzlich mit in das Gefährt einsteigen.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Transporteinheit
Stärken: Geschwindigkeit
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Kann eine zusätzliche Infanterie-Einheit transportieren.
Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Kentrosaurus
Eigentlich ist der stachelige Kentrosaurus ein recht harmloser Pflanzenfresser, aber mit dem richtigen Training wird er für alle Gegner gefährlich. Seine natürlichen Stacheln sind verstärkt und angespitzt und machen den Kampf mit ihm zu einer unangenehmen Erfahrung.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen und Tiere
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Im Nahkampf angreifende Gegner erleiden Verletzungen
Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Kampf-Rhino
Dieses Wollnashorn ist leicht reizbar. Hier kommt eine beachtliche Masse an Muskeln, Stursinn und nachtragenden Groll auf den bemitleidenswerten Gegner zu gerannt.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Sein Horn durchbricht Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Tierfarm

Rhino-Transporter
Rhinoschützen wagen sich nicht ganz so mutig mitten ins Gefecht wie die Fußtruppen, sondern feuern ihre Pfeile aus der relativen Sicherheit heraus ab, die sie auf dem Rücken ihres mächtigen Reittiers genießen.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Transporteinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Sein Horn durchbricht Rüstungen; kann zwei zusätzliche Einheiten transportieren
Produktionsstätte: Große Tierfarm

Rhino-Balliste
Der Ballistenschütze thront auf einem drehbaren Ballistenaufsatz, von dem aus er Spaß dabei hat, seine Bolzen auf alles abzufeuern, das in seine Nähe kommt.
Typ: Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine Nahkampffähigkeit
Spezialfähigkeit: Pfeile durchdringen Rüstungen
Produktionsstätte: Tierfarm

Kriegsmammut
Mammuts sind langsam, dafür aber auch sehr stark. Insbesondere Kriegsmammuts sind treue Geschöpfe, die für ihren Reiter das Letzte geben würden.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Ist langsam
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Große Tierfarm

Arbeitsmammut
Dieses Mammut kann als Arbeitstier eingesetzt werden. Zudem kann es trotz der Arbeitsaufbauten noch relativ effektiv kämpfen.
Typ: Arbeiter- und Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Sammelt Holz und Stein und verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Große Tierfarm

Baumstammkanone
Die ganze Konstruktion wird von einem schwer beladenen Mammut geschleppt, das sich hierdurch nur schwerfällig bewegen kann. Geschossen wird mit ganzen Baumstämmen.
Typ: Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Sehr hohe Schussreichweite; sehr effektiv gegen Gebäude
Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fahrzeuge und Fußtruppen
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Große Tierfarm

Ramme
Eine gehärtete Stahlspitze, die mit Dampfkraft in ein Gebäudefundament gerammt wird, bringt selbst die stärksten Mauern zum Einsturz.
Typ: Nahkampf-Fahrzeug
Stärken: Kampf gegen Gebäude und guter Schutz gegen Pfeile
Schwächen: Langsamer Kampf gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Maschinenbauer

Dampfpanzer
Der Dampfpanzer erscheint auf den ersten Blick schwerfällig, doch dies macht er durch seine Stärke und gute Panzerung wett. Zwar können die Insassen nicht aus dem Panzer heraus schießen, dafür verfügt er aber über ein beachtliches Bordgeschütz.
Typ: Transport- und Fernkampfeinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Ist langsam
Spezialfähigkeit: Transportiert bis zu zehn Einheiten
Produktionsstätte: Maschinenbauer

Handelskarren
Der Handelskarren dient dazu, Güter und Waren zwischen verschiedenen Marktplätzen zu transportieren, wodurch sich der Vorrat an Rohstoffen erhöht.
Typ: Handels-Einheit
Stärken: Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Rohstoffgewinnung
Produktionsstätte: Marktplatz





7.2.1 Wassereinheiten

Fischerboot
Die Fischer sind ein eigenbrötlerisches Volk. Sie interessieren sich nicht sehr für das Geschehen an Land. Mit ihren kleinen Booten wagen sie sich auf das weite Meer und sorgen für einen stetigen Nachschub an Nahrung.
Typ: Fischerboot
Stärken Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Fischquellen abernten
Produktionsstätte: Hafen

Transportschiff
Transportschiffe sind stark belastbare Konstruktionen, die schwerste Urtiere und sogar Dampfpanzer mühelos transportieren können.
Typ: Transporteinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Transportiert bis zu 10 Einheiten
Produktionsstätte: Hafen

Drachenboot
Diese Boote ähneln frappierend den Wikingerschiffen unserer Welt. Sie sind leicht und doch widerstandsfähig.
Typ: Fahrzeug
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Hafen

Schlachtschiff
Durch die Nutzung der Dampftechnologie ist dieses Schiff stärker, aber nicht schneller, als das Drachenboot.
Typ: Fahrzeug
Stärken: Kampf gegen Gebäude und sehr hohe Schussreichweite
Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Verursacht Flä-chenschaden
Produktionsstätte: Hafen

Rammschiff
Die Besatzung von Rammschiffen ist ein wilder Haufen, der sich mit Met und Gesang in Stimmung bringt. Im Gefecht verzichten sie dann auf den Einsatz von Fernwaffen und steuern stattdessen ihr gepanzertes Schiff mit dem Dorn voran auf die Gegner zu.
Typ: Fahrzeug
Stärken: Kampf gegen Schiffe
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Hafen

7.2.3 Spezialeinheiten

Berserker
(Voraussetzung: Held Anthony Cole auf Stufe 4)
Der Berserker zeigt im Gefecht den Kampfesmut eines verletzten Bären. Sobald der Kampf beginnt, verfällt der Berserker in einen Kampfrausch, der erst wieder nachlässt, wenn kein Feind mehr zu sehen ist.
Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann bei Feindsichtung nicht mehr kontrolliert werden
Produktionsstätte: Waffenschmiede

Jetpack-Krieger
(Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4)
Jetpack-Krieger sind speziell ausgebildete Axtkämpfer, die mit einer neuartigen Erfindung ausgestattet wurden: Mit einem Miniraketenantrieb können sie extrem weite Sprünge vollführen.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Kampf gegen Tiere
Spezialfähigkeit: Sprünge über Mauern und aus der Gefahrenzone
Produktionsstätte: Waffenschmiede

Killer
(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)
Killer sind Anhänger der These „Angriff ist die beste Verteidigung". Sie schlagen hart zu, noch bevor der Gegner sich wehren kann. Viele Feinde mussten zu ihrem Leidwesen feststellen, dass dies eine überaus effektive Kampfmethode sein kann.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Richtet mit jeder Attacke extrem viel Schaden an
Schwächen: Schwache Verteidigung; Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Waffenschmiede

Armbrustschütze
(Voraussetzung: Held Béla András Benedek auf Stufe 4)
Die Armbrustschützen sind Elitekämpfer, die auf ihre Schießkünste entsprechend stolz sind. Sie können weiter und genauer schießen als die Bogenschützen.
Typ: Fernkampf-Infanterist
Stärken Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Geschoss durchdringt Rüstungen
Produktionsstätte: Waffenschmiede

Fusmilus-Reiter
(Voraussetzung: Heldin Stina Holmlund auf Stufe 4)
Die flinken Säbelzahntiger werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der diese großen Katzen ihre Gegner angreifen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge, sehr schnelle Einheit
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Tierfarm

Exoskelett
(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)
Diese Konstruktion ist eine Mischung aus Roboter und Kampfanzug, betrieben mit Dampftechnik. Das Exoskelett ist extrem stark gepanzert und verfügt zudem über eine große Angriffskraft.
Typ: Nahkampf-Fahrzeug
Stärken Starke Panzerung
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Maschinenbauer



7.2.4 Titaneinheit

Triceratops-Titan
Der Triceratops-Titan ist die mächtigste Kampfeinheit, die das Nordvolk aufzubringen hat. Ein gigantischer Kampfsaurier wird dazu mit einer starken Panzerung und mehreren Geschützen versehen. Ein Anblick, der die Gegner das Fürchten lehrt.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Befreiungsschlag, Titan-Raserei nach Erweiterung
Produktionsstätte: Große Tierfarm

8. Wüstenreiter

Die nomadisch lebenden Wüstenreiter haben von allen Völkern die geringste Anzahl an Gebäuden. Da sie allerdings leichte Zelte und teilweise mobile Einheiten anstatt von Gebäuden einsetzen, sind sie wiederum sehr schnell und flexibel. In Kombination mit der großen Anzahl von völlig unterschiedlichen und Furcht einflößenden Tiereinheiten, welche die Wüstenreiter nutzen, sind sie auch ohne massives Mauerwerk auf keinen Fall zu unterschätzen.

8.1 Gebäude

Zelt
Zelte werden benötigt, um die maximale Einheitenanzahl zu erhöhen. Die Zelte kann man zu großen Zelten erweitern.
Großes Zelt
Das große Zelt bietet mehr Raum als das kleine Zelt. So ist es möglich, auch ohne neue Gebäude das Einheitenlimit zu erhöhen. Außerdem kann jede Infanterieeinheit der Wüstenreiter Gebäude aufbauen, wenn auch langsamer als ein Arbeiter.
Kaserne
In der Kaserne werden Fußtruppen ausgebildet. Des Weiteren kann man in der Kaserne einige Erweiterungen für die Fußtruppen erforschen.
Kleine Saurierfarm
In der kleinen Farm werden die ersten, kleineren Tiereinheiten und das mobile Haupthaus produziert. Erweiterungen für die Tiere können ebenfalls hier erforscht werden. Man kann die kleine Farm später in eine mittlere Farm oder eine große Farm umbauen.
Mittlere Saurierfarm
In der mittleren Farm kann man die mittelgroßen Tiereinheiten produzieren und Erweiterungen für sie erfinden. Die mittlere Farm kann in eine kleine oder große Farm umgebaut werden.
Große Saurierfarm
In der großen Farm werden die größten Tier-einheiten gezüchtet. Auch hier gibt es für diese auch Erweiterungen. Man kann die Farm jederzeit wieder in eine kleine oder mittlere Farm umbauen.
Schwimmender Hafen
Der Schwimmende Hafen wird am Ufer gebaut, kann aber anschließend von dort ablegen, um an seinen Einsatzort zu gelangen. Der Hafen kann fischen und somit Nahrung produzieren. Der Hafen repariert außerdem selbsttätig alle in der Nähe befindlichen Wassereinheiten des Spielers. Obwohl er eigentlich ein Gebäude ist,



taucht der schwimmende Hafen auch im Army-Controller auf.
Basar
Mit Basaren und den Handelssauriern, die man dort bauen kann, kann man Handelsrouten erstellen, die ein zusätzliches Rohstoffeinkommen eröffnen.
Schlachthaus
Am Schlachthaus wird unendlich viel Nahrung produziert, ohne dass man dazu auf die Jagd gehen oder Fruchtbüsche suchen müsste. Bis zu vier Arbeiter können hier arbeiten.
Kleiner Turm
Kleine Türme schießen selbständig auf Gegner. Sie können einzeln stehen oder in die Knochenpalisade integriert werden.
Großer Turm
Der große Turm ist deutlich stärker und hat eine höhere Reichweite als der kleine Turm. Wie alle Türme kann er freistehend oder in die Knochenpalisade gebaut werden.
Knochenpalisade
Die Knochenpalisade dient dazu, Gegner und Wildtiere auszusperren. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Zutritt gewähren.
Tor
Ermöglicht es, Durchgänge in der Knochenpalisade zu bauen. Tore sind für eigene und befreundete Einheiten passierbar.
Waffenmacher
Der Waffenmacher erforscht Erfindungen, die Waffen und Rüstungen der verschiedenen Einheiten verbessern, und kann die Einheit „Giftmischer" produzieren. Befindet sich ein Held im Volk, der eine Spezialeinheit frei schaltet, so kann diese hier produziert werden.
Tempel
Der Tempel hat auf alle Landeinheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Im Tempel wird die Einheit Schamane produziert. Zudem kann man hier die Spezialfähigkeiten des Schamanen erforschen.
Taverne
In der Taverne kann man zusätzliche Helden anheuern. Sind Helden im Kampf gefallen, so kann man diese hier im Austausch gegen Ressourcen wieder anheuern.

8.1.1 Spezialgebäude

Taslow-Turm
(Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4)
Der Taslow-Turm ist in jeglicher Hinsicht der beste Turm. Er hat mehr Trefferpunkte, verursacht mehr Schaden und hat eine sehr hohe Reichweite.
Dinoscheuche
(Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4)
Die Dinoscheuche verunsichert alle Tiere in ihrem Umkreis und senkt so die Kampfkraft gegnerischer Tiereinheiten, die sich in ihrer Nähe aufhalten.
Mauer
(Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4)
Diese Mauer ist begehbar, man kann also Bogenschützen auf ihr stationieren. Außerdem ist sie stärker als die Knochenpalisade.






8.1.2 Dimensionstor

Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die parallele Welt zu verlassen wodurch Sie das Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der fünften Epoche zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

8.2 Einheiten

Mobiles Haupthaus
Das Mobile Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle, außerdem werden hier Arbeiter produziert und neue Epochen erforscht. Jedes weitere Haupthaus erhöht zudem die Lagerkapazität für alle Rohstoffe und die maximale Bevölkerungsanzahl.
Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Arbeiter
Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkräftigen Kameraden.
Typ: Arbeitereinheit
Stärken: Jagen friedlicher Wildtiere
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren
Produktionsstätte: Mobiles Haupthaus

Speerwerferin
Bei den auf Tiere und Tierkampf spezialisierten Wüstenreitern liegt nichts so nahe wie die Laufbahn als spezialisierter Kämpfer gegen feindliche Bestien.
Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist
Stärken: Angriff gegen Tiere
Schwächen: Kampf gegen Fuß-truppen, Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Kaserne

Krieger
Die Krieger sind kräftige, mutige Gestalten, die sich dem Schutz ihres Volks verschrieben haben. Sie schmücken sich mit den Knochen ihrer besiegten Gegner, denn sie glauben, dadurch an Stärke zu gewinnen.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge
Schwächen: Kampf gegen Tiere
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Kaserne

Bogenschützin
Die Bogenschützinnen sind auf den Fernkampf spezialisiert und deshalb im Nahkampf fast gar keine Hilfe.
Typ: Fernkampf-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Kaserne

Schamane
Schamanen sprechen mit den Geistern der Toten und können sie sogar überreden, ins Leben zurückzukehren.
Typ: Unterstützungseinheit
Stärken: Keine





Schwächen: Schwache Verteidigung, keine Kampffertigkeiten
Spezialfähigkeit: Wiederbeleben, Enttarnen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Tempel

Giftmischer
Der Giftmischer ist eine hinterhältige Einheit, die eine große Giftwolke erzeugen kann. Dazu muss er seine gefährliche Fracht direkt zu dem Punkt bringen, an dem er sie auslösen will. Er ist eine Kamikaze-Einheit und stirbt bei seinem eigenen Angriff.
Typ: Kamikaze-Einheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude, Fahrzeuge und Schiffe
Spezialfähigkeit: Flächenangriff und Giftschaden
Produktionsstätte: Waffenmacher

Handelssaurier
Der Handelssaurier karrt Waren von einem Marktplatz zum nächsten und generiert so zusätzlich Rohstoffe für die Wüstenreiter.
Typ: Transport-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Rohstoffgewinnung
Produktionsstätte: Marktplatz

Raptor-Führer
Preiswerte Einheit, die mit ihrem bissigen Begleiter speziell Fußtruppen im Nahkampf zu schaffen macht.
Typ:Nahkampf-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Späher
Der Späher der Wüstenreiter ist schnell, wendig und Dank der Giftspuckattacke des Dilophosaurus nicht völlig hilflos.
Typ: Kundschafter
Stärken: Hohe Geschwindigkeit und Sichtweite
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Verursacht Giftschaden
Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Spürdino
(Voraussetzung: Held James Warden auf Stufe 4)
Spürdinos sind kleine, flinke Saurier, die man abrichtet und dann in die Freiheit entlässt. Sie suchen selbstständig nach Gegnern, von denen sie dann nicht mehr ablassen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Nicht steuerbar; benötigt keinen Slot im Army-Controller
Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Ankylosaurus
Eigentlich ist der Ankylosaurus recht klein und verhältnismäßig schwach, dafür ist er aber auch schnell und preiswert zu züchten. Außerdem kann er im freien Gelände mit einem Katapult ausgerüstet werden.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Angriff gegen Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Fuß-truppen und Tiere
Spezialfähigkeit: Kann ab Epoche 2 zum Ankylo-Katapult umgebaut werden; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Ankylo-Katapult

Die Einheit ist vielseitig einsetzbar. Sie kann Steine gegen Gebäude schleudern und bei Bedarf auch bissige Raptoren verschießen. Er kann auch wieder zur Standardversion umgebaut werden.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Angriff gegen Fußtruppen (Raptoren) und Gebäude (Steine)
Schwächen: Nahkampf
Spezialfähigkeit: Munition kann zwischen Raptoren und Steinen umgeschaltet werden
Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Stegosaurus

Der Stegosaurus ist eine kostengünstige, vielseitig einsetzbare Einheit. Er kombiniert ein Mittelmaß an Geschwindigkeit und Kampfkraft.
Typ: Nahkampfeinheit
Stärken: Kampf gegen Nahkampfinfanterie
Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Kann ab Epoche 2 zum Stego-Transporter umgebaut werden; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Stego-Transporter

Der Stego-Transporter ist eine erweiterte Version der Standardeinheit und kann zusätzlich Truppen transportieren. Er kann auch wieder zur Standardversion umgebaut werden.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-einheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Kann bis zu 4 Fußtruppen transportieren
Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Brachiosaurus

Langsam aber unabwendbar stapft dieser Koloss auf seine Feinde zu. Einen Brachiosaurus kann so schnell nichts aufhalten. Er ist eine mächtige Mehrzweckwaffe der Wüstenreiter, die ihn in vielen Varianten nutzen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Brachio-Transporter

Der Brachio-Transporter ist mit einer Fernkampfeinheit bemannt und kann zusätzlich Fernkämpfer einladen.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann bis zu 4 Fußtruppen transportieren; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Brachio-Katapult

In dieser Variante ist auf dem Rücken des Brachiosaurus ein gewaltiges Katapult montiert, das diese Einheit zum effektiven Belagerungswerkzeug macht.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Hohe Schussreichweite gegen Gebäude
Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächen- und Giftschaden; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Mobiles Feldlager

Nicht zu Unrecht trägt diese Einheit den Beinamen „wandelnde Festung". Auf dem Rücken des Giganten ist eine Art Gebäude montiert, das seine Insassen schützt, während diese ihre Feinde aus der Höhe beschießen können. Außerdem ist das mobile Feldlager eine Ressourcenabgabestelle und kann wie eine Kaserne Fußtruppen ausbilden.
Typ: Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Geschoss durchdringt Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Allosaurus

Ein gefährlicher, Fleisch fressender Saurier, der mit seinen scharfen Reißzähnen schwerste Verletzungen bei seinen Gegnern verursacht.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Fahr-zeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Große Saurierfarm

8.2.1 Wassereinheiten

Transportschildkröte

Die Transportschildkröte ist recht behäbig. Dafür kann sie aber nicht nur im Wasser schwimmen, sondern auch über Land kriechen und ist somit vielseitig einsetzbar. Im Gegensatz zu allen anderen Transportschiffen kann sich die Transportschildkröte verteidigen.
Typ: Transporteinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann bis zu 10 Einheiten transportieren
Produktionsstätte: Hafen

Torpedoschildkröte

Torpedoschildkröten haben nur eine geringe Lebenserwartung: Entweder bringen sie ihren Sprengsatz direkt zum Feind, oder sie verschwinden nach einer gewissen Zeit der Suche spurlos.
Typ: Wassereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Begrenzte Lebensdauer
Spezialfähigkeit: Kamikazeangriff, verursacht Flächenschaden; nicht steuerbar; benötigt keinen Slot im Army-Controller
Produktionsstätte: Hafen

Kronosaurus

Mit dem Kronosaurus hat das Wüstenvolk ein gefährliches Meeresraubtier gezähmt, das sie nun gezielt gegen ihre Gegner einsetzen können. In Gruppen können sie sogar den größten Schiffen gefährlich werden.
Typ: Wassereinheit

Stärken: Kampf gegen Schiffe und andere Wassereinheiten
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Hafen

Katamaran

Windschnittig und elegant kann dieses Schiff mit den großen Schiffen der anderen Völker gut mithalten. Was ihm an Panzerung fehlt, macht es durch Wendigkeit wieder wett.
Typ: Fahrzeug
Stärken: Hohe Schussreichweite gegen Gebäude
Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Fußtruppen, Fahrzeuge und Tiere
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Hafen

8.2.3 Spezialeinheiten

Giftwerfer

(Voraussetzung: Held Béla András Benedek auf Stufe 4)
Diese Einheit wirft mit wirkungsvollen Giftbomben, die alle Gegner ringsum verletzen und noch eine kurze Weile nach der Explosion weiterwirken.
Typ: Mittlere Reichweite-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Nahkampf und Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Flächenangriff und Giftschaden
Produktionsstätte: Waffenmacher

Eusmilus-Reiter

(Voraussetzung: Heldin Stina Holmlund auf Stufe 4)
Die flinken Säbelzahntiger werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der die großen Katzen ihre Gegner angreifen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge, sehr schnelle Einheit
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Saurierfarm

Rammeinheit

(Voraussetzung: Held Anthony Cole auf Stufe 4)
Die Rammeinheit spielt ihre gewaltige Zerstörungskraft gegen statische Objekte voll aus. Gegen bewegliche Ziele, die sich ihrem Angriff entziehen können, ist sie allerdings nahezu wirkungslos.
Typ: Nahkampfeinheit
Stärken: Kampf gegen Gebäude
Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge, Fußtruppen und Tiere
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Waffenmacher

Meuchelmörder

(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)
Der Meuchelmörder ist ein Meister seines Fachs. Er nutzt jede offene Stelle in der Verteidigung des Gegners gnadenlos aus, um dem Opfer verheerende Wunden zuzufügen. Weil er schwach in der Verteidigung ist, ist es nicht ratsam, ihn gegen Gruppen von Gegnern antreten zu lassen.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Vergiftet sein Opfer
Produktionsstätte: Waffenmacher

Triceratops-Transporter

(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)
Dieses gewaltige Tier aus dem Arsenal der SEAS kann mit der Hilfe von Babbit auch bei den Wüstenreitern eingesetzt werden.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Tiere und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Kann bis zu 3 Fußtruppen transportieren
Produktionsstätte: Saurierfarm

8.2.4 Titaneinheit

T-Rex-Titan

Viele Feinde ergreifen schon beim Anblick eines weit entfernten T-Rex-Titans die Flucht – denn wer diesem König der Saurier Auge in Auge gegenübersteht, ist im Zweifelsfall vor Furcht erstarrt. Dieser mächtige Titan richtet mit einer Attacke sehr großen Schaden an.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Unglaubliche Angriffswerte
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Saurierfarm

9. Drachen-Clan

Über den Drachen-Clan ist selbst den anderen Bewohnern der Paralleldimension wenig bekannt. Die Wenigen, die mit ihnen Kontakt aufnehmen wollten, sind – teilweise von raffinierten Fallen verletzt – zurückgekehrt, ohne den sagenumwobenen Drachen-Clan je zu Gesicht bekommen zu haben. Die Mehrzahl der Abenteuerlustigen kam aber nie zurück.

9.1 Gebäude

Haupthaus

Das Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle. Außerdem werden hier Arbeiter produziert und neue Epochen erforscht. Außerdem erhöht es als einziges Gebäude das Einheitenlimit.

Steinmetz

Der Steinmetz ist ein preiswertes Gebäude, das als Abgabestelle für Stein dient und auch das Ressourcenlimit hierfür erhöht.

Sägewerk

Das Sägewerk ist eine Sammelstelle für Holz und steigert die Lagerkapazität für Holz. Man kann hier außerdem Erweiterungen für Holzfäller erforschen.

Reisfeld

Auf den Reisfeldern arbeiten je bis zu zwei Arbeiter, die einen konstanten Nachschub an Nahrung erwirtschaften. Reisfelder machen die Nahrungsgewinnung unabhängig von natürlichen Ressourcen wie Fruchtbüschen und Tieren.

Bambusfarm

Auf der Bambusfarm wird ein konstanter Nachschub an Holz produziert, was den Drachen-Clan von Wäldern unabhängig macht. Zwei Arbeiter können hier

gleichzeitig ernten.

Warenhaus
Das Warenhaus ist Ressourcenabgabestelle und steigert die globale Lagerkapazität. Wenn man in Warenhäusern Handelssaurier produziert, können diese Handelsrouten folgen und so ein zusätzliches Einkommen erwirtschaften.

Dojo
Im Dojo werden die verschiedenen Fußtruppen produziert. Außerdem können Sie hier Spezialaktionen und Erweiterungen für die Kämpfer erforschen.

Jagdhütte
Die Jagdhütte erhöht die Lagerkapazität für Nahrung. Außerdem kann man hier die Tragekapazität der Arbeiter für Nahrung verbessern.

Maschinenbauer
Beim Maschinenbauer werden die verschiedensten Geräte und Maschinen hergestellt.

Saurierfarm
Hier werden alle Tiere des Drachen-Clans gezüchtet sowie zusätzliche Spezialfähigkeiten für die Tiere erforscht.

Tempel
Der Tempel hat auf Einheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Die gefürchteten Mönche werden hier ausgebildet, und auch einige Spezialfähigkeiten des Drachen-Clans werden im Tempel erforscht.

Teehaus
Das Teehaus ist das zivilisierte Pendant zur Taverne der anderen Völker. Hier kann man zusätzliche Helden anheuern und Helden, die im Kampf gefallen sind, wiedererlangen.

Abwehrspieße
Die Abwehrspieße halten Gegner außerhalb der Befestigung und alle angreifenden Nahkämpfer, die sie sich zu nahe heranwagen, erleiden Schaden.

Minenfeld
Das Minenfeld ist eine verheerende Art von Falle. Läuft ein unbedarfter Gegner auf das Minenfeld, löst er todbringende Explosionen aus.

Schlingfalle
Die Schlingfalle kann Fußtruppen fangen, festhalten und ihnen leichten Schaden zufügen. Gefangene Gegner werden so zu leichten Zielen.

Stachelfalle
Die Stachelfalle verletzt alle Gegner, die in sie hineinlaufen. Zuerst unsichtbar, wird sie weithin sichtbar, wenn sie einmal ausgelöst wurde.

Brandfalle
Die Brandfalle ist für Gegner scheinbar harmlos und nicht als Gefahr erkennbar. Wird das Harz der Falle jedoch vom Spieler entzündet, so entpuppt sie sich jedoch als tödliche Falle.

Verteidigungsturm
Der Verteidigungsturm ist eines der besten Mittel, um seine Gebäude effektiv und schnell zu schützen. Man kann Türme – ähnlich wie bei Mauern – auch in Abwehrspieße integrieren.

Sordes-Turm
Der erweiterte Verteidigungsturm übertrifft den Standardturm in der Reichweite und im angerichteten Schaden.

Hafen
Im Hafen werden alle Schiffe und andere Wassereinheiten gebaut. Zudem dient der Hafen als Ressourcensammelstelle für die Fischerboote, die Nahrung erwirtschaften. Alle Schiffe in der Nähe werden automatisch repariert.




Raketenrampe
Die Raketenrampe schießt sehr wirkungsvolle Projektile über große Entfernungen ab. So groß der potentielle Schaden auch ist, die Treffgenauigkeit der Raketenrampe kann manchmal variieren.

Nebelturm
Der Nebelturm kann das umliegende Gebiet so gezielt einnebeln, dass die umliegenden Gebäude des Spielers für den Gegner nicht mehr zu sehen sind. Für den Besitzer des Nebelturms bleibt der Nebel transparent. Der Nebelturm selbst verschwindet nicht im Nebel.

Teleskopturm
Der Teleskopturm deckt den Nebel des Krieges in einem weiten Umkreis auf. Ein Teleskopturm kann so zum entscheidenden Vorteil und zum idealen Frühwarnsystem vor Angriffen werden. Außerdem schießen manche Einheiten oder Gebäude durch den Teleskopturm weiter, weil sie durch ihn weiter sehen und ihre maximale Schussreichweite ausschöpfen können.

Waffenmacher
Beim Waffenmacher des Drachen-Clans können Erfindungen erforscht werden, welche die Waffen und Rüstungen der Einheiten verbessern. Zudem können hier einige der Sondereinheiten produziert werden, die durch bestimmte Helden im Volk frei geschaltet werden können. Die Einheiten Mörser und Ninja können hier auch ohne Held produziert werden.

9.1.1 Spezialgebäude

Giftfalle
(Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4)
Ist ein Gegner in die Giftfalle geraten, werden ihm kontinuierlich Trefferpunkte abgezogen. Eine verletzte oder schwache Einheit wird ihr kaum noch lebend entkommen..

Feuerkessel
(Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4)
Befinden sich Bogenschützen in der näheren Umgebung eines Feuerkessels, so schießen Sie automatisch mit Brandpfeilen. Diese Pfeile verursachen wesentlich mehr Schaden als die Standardpfeile.

Dilophosauriernest
(Voraussetzung: Held James Warden auf Stufe 4)
Um dieses Nest herum patrouillieren kleine Kampfsaurier, die jede feindliche Einheit attackieren, die in ihre Nähe kommt.

Palisade
(Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4)
Die Palisade dient als Schutzwall dazu, eigene Gebiete vor Gegnern und Tieren zu beschützen. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Durchgang durch Palisaden gewähren.

9.1.2 Dimensionstor

Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die Parallelwelt sofort zu verlassen wodurch Sie das Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der fünften Epoche zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

9.2 Einheiten

Arbeiter
Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkräftigen Kameraden.
Typ: Arbeitereinheit
Stärken: Jagen friedlicher Wildtiere
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren
Produktionsstätte: Haupthaus

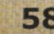
Bogenschützin
Das Bogenschießen ist beim Drachen-Clan eine alte Tradition. Diese günstige Einheit beherrscht das Bogenschießen instinktiv.
Typ: Fernkampf
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Dojo

Speerwerferin
Eiserne Disziplin, tägliche Übungen und Meditationen prägen das Leben der Speerwerferinnen. Diese furchtlosen Männer sind darauf spezialisiert, sich den gewaltigen Bestien der Urzeit im Kampf zu stellen.
Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist
Stärken: Angriff gegen Tiere
Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Fahrzeuge, und Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Dojo

Ninja
Ninja sind Experten für heimliches Vorgehen. Ihre Kleidung ist leicht und dunkel, damit sie sich lautlos und nahezu perfekt getarnt bewegen können.
Typ: Infanterist für Nahkampf und Fernkampf auf mittlere Reichweite
Stärken: Sehr stark im Nahkampf
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Waffe durchdringt Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Waffenmacher

Samurai
Die Samurai können auf eine lange, ehrenvolle Tradition zurückblicken. Sie begegnen ihren Gegnern im offenen Kampf immer mit Respekt.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Tiere
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Dojo

Späher
Der Späher reitet auf einem Gallimimus, mit dem er sehr schnell das Gelände durchkämmen kann. Er ist insbesondere wegen seiner scharfen Augen und der damit verbundenen guten Sichtweite bekannt: Der Gallimimus erkennt Feinde schon aus großer Entfernung.
Typ: Kundschafter
Stärken: Geschwindigkeit, extrem hohe Sichtweite
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Tierfarm





Mönch
Der Mönch ist ein friedlicher Heiler.
Typ: Unterstützungseinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung, keine Kampffertigkeit
Spezialfähigkeit: Heilen, Enttarnen; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Tempel

Handelskarren
Der Handelskarren dient auch dem Drachen-Clan dazu, Güter und Waren zwischen verschiedenen Marktplätzen hin und her zu transportieren und somit die Ressourcenlager zu füllen.
Typ: Transporteinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Schwache Verteidigung
Spezialfähigkeit: Rohstoffbeschaffung
Produktionsstätte: Marktplatz

Skorpion
Grundsätzlich ist dieses Gerät zur Gewinnung von Holz gedacht. Ein geschickter Fahrer kann das Fahrzeug aber auch im Kampf einsetzen und dadurch schreckliche Verletzungen bei den Gegnern hervorrufen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Sein Stachel durchdringt Rüstungen, und er kann Holz sammeln; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Maschinenbauer

Drachen-Panzer
Diese gewaltige Fernkampfwaffe des Drachen-Clans kann wesentlich weiter schießen, als sie tatsächlich sehen kann. Sie richten weit reichenden Schaden an. Gegnerische Gebäude sind davon stärker betroffen als Einheiten.
Typ: Fernkampf-Fahrzeug
Stärken: Hohe Reichweite
Schwächen: Waffe hat Mindestreichweite
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Maschinenbauer

Trike
Dieses Gefährt erinnert an die Motorrad-Trikes unserer Welt, hat aber eine gänzlich andere Funktion. Es ist nicht nur schnell, sondern auch mit einem Flammenwerfer ausgerüstet, der allen feindlichen und neutralen Einheiten, die seinem Feuerstrahl zu Nahe kommen, einheizt.
Typ: Fernkampf-Fahrzeug
Stärken: Kampf gegen Infanterie
Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Maschinenbauer

Mörser
Der Drachen-Clan hat allgemein viel Freude an Feuerwerkskörpern und Raketen. Der Mörser sendet hochexplosive Geschosse in die Reihen der Feinde.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Kampf gegen Gebäude, hohe Schussreichweite
Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen und Fahrzeuge
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Waffenmacher





Gatling-Reiter
Mit einer guten Fernwaffe ausgestattet sind diese schnellen Einheiten eine gute Unterstützung für Nahkämpfer.
Typ: Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Tierfarm
Nebelwerfer
Durch den dichten Rauch der mobilen Nebelwerfer werden verbündete Einheiten in der Nähe getarnt, aber nicht der Nebelwerfer selbst. Nebelwerfer können weder kämpfen noch getarnt werden. Ihre Rauchtarnung bewegt sich mit ihnen.
Typ: Andere
Stärken: Tarnung
Schwächen: Kann nicht selbst kämpfen
Spezialfähigkeit: Tarnt nahe Einheiten
Produktionsstätte: Maschinenbauer
Kriegstrommel
Die Kriegstrommel ist ein passives Kriegsinstrument, das die eigenen Einheiten zusätzlich motiviert. Alle Einheiten des Spielers in der Nähe kämpfen stärker als sonst.
Typ: Andere
Stärken: Keine
Schwächen: Kann nicht selbst kämpfen oder sich verteidigen
Spezialfähigkeit: Erhöht die Kampfkraft aller eigenen Einheiten in der Nähe
Produktionsstätte: Tierfarm

9.2.1 Wassereinheiten

Fischerboot
Die Fischer des Drachen-Clans zelebrieren ihre Arbeit. Mit ihren faszinierenden Booten wagen sie sich hinaus auf das Meer und sorgen für einen stetigen Nachschub an Nahrung.
Typ: Fischerboot
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Fischquellen abernten
Produktionsstätte: Hafen
Transportschiff
Transportschiffe sind unbewaffnet, denn sie bestehen fast nur aus Frachtraum. Die Mannschaft ist unglaublich geschickt darin, große Tiere und Maschinen im bauchigen Rumpf unterzubringen.
Typ: Transporteinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann bis zu 10 Einheiten transportieren
Produktionsstätte: Hafen
Minenleger
Dieses kleine Spezialschiff hat keine eigenen Waffen, dafür aber eine große Ladung von Wasserminen an Bord, die ausgelegt werden können, um feindliche Schiffe zu beschädigen.
Typ: Schiffseinheit
Stärken: Keine

Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann Wasserminen legen
Produktionsstätte: Hafen
Wassermine
Diese unscheinbaren Objekte explodieren bei Kontakt mit feindlichen Schiffen und reißen klaffende Löcher in jeden noch so gut gepanzerten Rumpf.
Typ: Nahkampf
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Minenleger
Baryonyx
Der Baryonyx ist eigentlich nur ein mittelmäßiges Kampftier. Dennoch erfreut er sich als Reittier großer Beliebtheit, da er nicht nur laufen, sondern auch exzellent schwimmen kann. Kaum ein Gegner kann einem davonschwimmenden Baryonyx folgen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Kann sich auf Land und Wasser bewegen
Produktionsstätte: Tierfarm
Flammenschiff
Das Flammenschiff wirft loderndes Feuer auf feindliche Einheiten. Wer seinen Attacken nicht schnell genug ausweichen kann, wird meist Opfer der Flammen.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Hafen
Raketenboot
Das Feuerwerk, das dieses Schiff veranstaltet, ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern auch verheerend für den Gegner. Die extrem weit reichenden Raketen treffen ihre Ziele sehr genau.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Kampf gegen Gebäude, extrem hohe Reichweite
Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Einheiten, Fahrzeuge, Schiffe
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Hafen
Muraeno-U-Boot
Mit der Kombination aus Technik und Wassersaurier ist diese Einheit gefährlicher als sie zunächst scheint. Wie ein unsichtbares Raubtier durchstreift das Muraeno-U-Boot die Gewässer.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Unsichtbar, bis es angreift
Produktionsstätte: Hafen

9.2.3 Spezialeinheiten

Eisspeerwerfer
(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)
Diese Elitetruppe kann mit ihren gesegneten Speeren Gegner für eine kurze Zeit erstarren lassen. Die Magie, die anscheinend hinter dieser Gabe steckt, wird nur

innerhalb der Familie weitergegeben.
Typ: Nahkampf und mittlere Reichweite-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Verursacht nur sehr geringen Schaden, geringe Verteidigung gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Gegner werden für einen Moment eingefroren
Produktionsstätte: Waffenmacher

Eusmilus-Reiter
(Voraussetzung: Held Stina Holmlund auf Stufe 4)
Die flinken Säbelzahntiger werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der die großen Katzen ihre Gegner angreifen.
Typ: Nahkampf-Tiereinheit
Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Tierfarm

Gatlingschütze
Statt des traditionellen Bogens benutzen diese Schützen eine schneller feuernde Projektilwaffe. Diese preiswerte Einheit ist sehr effektiv.
Typ: Fernkampf-Infanterist
Stärken: Keine
Schwächen: Kampf gegen Gebäude
Spezialfähigkeit: Keine
Produktionsstätte: Tierfarm

Sumoringer
(Voraussetzung: Held Anthony Cole auf Stufe 4)
Im Sumoringer ruht die Kraft eines Berges. Wenn er seine unbändige Kraft loslässt, trifft er nicht nur sein direktes Ziel, sondern auch alle anderen Gegner, die sich in der näheren Umgebung befinden.
Typ: Nahkampf-Infanterist
Stärken: Viele Lebenspunkte
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden
Produktionsstätte: Waffenmacher

Piratenschiff
(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)
Dieses leichte, unbewaffnete Schiff ist bis zur Reling voll gestopft mit Baumaterial, aus dem die schwimmenden Geschütztürme gebaut werden können. Das Piratenschiff kann nicht kämpfen und sich nicht verteidigen.
Typ: Schiffseinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Kann schwimmende Geschütztürme bauen
Produktionsstätte: Hafen

Wassergeschütz
(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)
Diese Mischung aus Einheit und Gebäude verhält sich wie ein regulärer Verteidigungsturm und lässt sich nicht auf dem Wasser steuern.
Typ: Fernkampfeinheit
Stärken: Keine
Schwächen: Keine
Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Piratenschiff

9.2.4 Titaneinheit

Seismosaurus-Titan
Der Seismosaurus-Titan ist eine laufende Festung, mit mehreren Geschütztürmen für den Fernkampf, doch gleichzeitig effektiv im Nahkampf. Obwohl das Tier an sich nicht aggressiv ist, wird es in der Hand des Drachen-Clans zum Furcht erregenden Titanen.
Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit
Stärken: Extrem starker Fernkämpfer
Schwächen: Hauptgeschütz besitzt Mindestreichweite
Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung
Produktionsstätte: Tierfarm

10. Die SEAS

Details zu den Einheiten und Gebäuden von Babbits SEAS sind nur wenige bekannt. Die Bewohner von PARAWORLD berichten von einem ohrenbetäubenden Kreischen, das sie gehört haben sowie von verschwundenen Mitgliedern ihrer Völker. Ein alter Druide des Nordvolks erzählt gar von einem riesigen Fisch, den er gesehen haben will. Dieser soll Mitglieder der SEAS und Gefangene des Nordvolks verschlungen und in die Tiefe gezogen haben.

Diese abenteuerlichen Geschichten einmal dahin gestellt, ist es an Ihnen als Entdecker der geheimnisvollen parallelen Welt, mit Hilfe der Helden auch die Geheimnisse um die SEAS zu lüften und in Erfahrung zu bringen, wie die Organisation operiert.

11. Artefakte

Auf den Inseln in PARAWORLD liegen verschiedene Artefakte aus den vergangenen Jahrtausenden verstreut. Gelingt es Ihnen, ein Artefakt zu finden und es von einer Ihrer Einheiten in Besitz nehmen zu lassen, so wirkt sich die Kraft des Artefaktes zu Ihrem Vorteil auf verschiedene Bereiche des Spiels aus.

Wird die Einheit, die das Artefakt trägt, getötet, so ist die Wirkung auf Ihr Volk aufgehoben und das Artefakt wird auf der Stelle fallen gelassen. Nun ist das Artefakt wieder frei verfügbar - und kann von jeder anderen Einheit – auch einer gegnerischen – aufgesammelt werden.

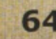
Hier eine Aufzählung der bislang bekannten Artefakte und ihrer Wirkungen, sobald sie sich im Besitz des Spielers befinden:

Schriftrolle der Dampfmechanik
Alle Einheiten werden schneller produziert.
Inkubator
Sie können nun alle tierischen Einheiten und alle Fahrzeuge schneller produzieren.
Dampfturbine
Alle Schiffe und andere Wassereinheiten werden schneller produziert.
Medaillon der Fruchtbarkeit
Sie können nun alle menschlichen Einheiten schneller produzieren.

Fernrohr
Die Sichtweite aller Ihrer Einheiten erhöht sich.
Sextant
Alle Wassereinheiten erhalten eine größere Sichtweite.
Fernglas
Ihre menschlichen Einheiten können weiter sehen.
Auge des Pteranodons
Alle Fahrzeuge und Tiere Ihres Volkes erhalten eine größere Sichtweite.
Ankh der Kraft
Sämtliche von Ihnen kontrollierte Einheiten richten mehr Schaden an.
Totem des Krieges
Ihre menschlichen Einheiten können mehr Schaden verursachen.
Schiffsbrecher
Alle Schiffe Ihres Volkes verursachen mehr Schaden bei den Gegnern.
Aura der Macht
Fahrzeuge und Tiere Ihres Volkes können mehr Schaden verursachen.
Knochenamulett
Alle Einheiten können sich besser gegen Tiere verteidigen.
Eisernes Amulett
Der Verteidigungswert aller Ihrer Einheiten wird für den Nahkampf erhöht.
Ring gegen Beschuss
Alle Ihre Einheiten können sich besser gegen Fernwaffen verteidigen.
Basaltring der Ausdauer
Die Lebenspunkte aller Ihrer menschlichen Einheiten werden stark erhöht. Die Lebenspunkte der Infanterie werden erhöht.
Glücksbringer
Alle Einheiten erhalten mehr Lebenspunkte.
SEAS-Multitool
Fahrzeuge und Tiere erhalten mehr Lebenspunkte.
Kraftfutter
Tiere in Ihrem Besitz erhalten eine Erhöhung der Lebenspunkte.
Poseidons Schild
Schiffe und andere Wassereinheiten in Ihrem Besitz erhalten eine Erhöhung der Lebenspunkte.
Kiepe
Alle Arbeiter können mehr Rohstoff-Einheiten tragen.
Werkzeugkasten
Die Reparatur von Gebäuden kostet keine Rohstoffe mehr.
Blumentopf des Wahnsinns
Sie erhalten für jede vernichtete Einheit mehr Schädel.
Kompass
Die Minikarte wird komplett aufgedeckt. Sie können jedoch Positionen und Bewegungen Ihrer Gegner nicht sehen.
Heilung
Das Heilen von Einheiten läuft schneller ab.

12. Freilebende Tiere

PARAWORLD ist prall gefüllt mit einer schier unglaublichen Anzahl an Tieren und Pflanzen. Die wildlebenden Tiere dienen nicht nur als Nahrungsquelle, sondern stellen oftmals eine Gefahr dar, vor der es sich zu schützen gilt. Hier nun eine Liste der mehr oder weniger bestätigten Tiere, die die faszinierende Welt von PARAWORLD bevölkern. Ohne Zweifel werden in dieser phantastischen Welt noch



weitere Kreaturen lauern und für die eine oder andere Überraschung sorgen.

Achelousaurus
Der Achelousaurus oder „Achelous" (ein Flussgott, der sich in einen Stier verwandeln konnte) vierbeiniger Pflanzenfresser mit zwei an einen Stier erinnernden Hörnen auf dem Nackenschild und einen Horn auf der Nase, der während der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er erreichte eine Länge von bis zu sechs Metern.
Allosaurus
Der Allosaurus war ein großer, Fleisch fressender Saurier, der während der späten Jura- und der frühen Kreidezeit auf weiten Gebieten der Welt zu Hause war. Er gehörte zu den Echsenbeckensauriern, wurde bis zu elf Meter lang und wog geschätzte 1.000 bis 2.000 Kilogramm. Das Wort Allosaurus bedeutet „andere Eidechse".
Ankylosaurus
Der Ankylosaurus war ein Pflanzen fressender Dinosaurier, der während der späten Kreidezeit hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Dieser mittelgroße Vogelbeckensaurier hatte einen mittelstarken Panzer, wurde bis zu zehn Meter lang und wog bis zu 7 - 8.000 Kilogramm. Das Wort Ankylosaurus bedeutet „gebogene Echse".
Apatosaurus
Der Apatosaurus (oder „trügerische Echse") war ein großer Pflanzenfresser und lebte im späten Jura in Nordamerika. Er wurde bis zu 20 Meter lang und wog bis zu 33.000 Kilogramm.
Archaeopteryx
Der Archaeopteryx, dessen Name „alter Flügel" bedeutet, war im späten Jura in Europa ansässig. Dieser kleine, fliegende Fleischfresser wuchs auf bis zu 45 Zentimeter Länge heran und wog circa 300 Gramm.
Baryonyx
Ein mittelgroßer Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Europa lebte, schätzungsweise bis zu 12 Meter lang wurde und etwa 1.500 bis 2.000 Kilogramm wog. Der Name Baryonyx bedeutet „schwere Kralle".
Bothriolepis
Der Bothriolepis war ein etwa 25 Zentimeter langer, gepanzerter Hai (Placoderm), der während der devonischen Periode in Süß- oder Brackwasser lebte.
Brachiosaurus
Der Brachiosaurus war 25 Meter lang, bis zu 80.000 Kilogramm schwer und damit einer der größten Dinosaurier, die je Nordamerika bevölkerten. Dieser riesige Pflanzenfresser lebte im späten Jura. Der Name Brachiosaurus bedeutet „Arm-Echse".
Carcharodontosaurus
Der Carcharodontosaurus war ein riesiger Fleischfresser, der während der Kreideze0it in Nordafrika zu finden war. Er war zwischen acht und 14 Meter lang und wog bis zu acht Tonnen. Dieser beeindruckende Saurier war von gewaltiger Statur, besaß kurze Arme und dreifingerige scharfe Klauen.
Carnotaurus
Der Carnotaurus war ein großer Fleischfresser, der in der frühen Ober-Kreidezeit in Südamerika lebte. Er wurde bis zu 7,5 Meter lang und wog bis zu 1.000 Kilogramm. Der Name „Carnotaurus" bedeutet „fleischfressender Bulle".
Corythosaurus
Die „Helmechse", auch als Corythosaurus bekannt, war ein 4.000 Kilogramm schwerer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit in Nordamerika zu finden war.






Deinonychus
Der Deinonychus, dessen Name „furchtbare Klaue“ bedeutet, war ein etwa 3,5 Meter langer Fleischfresser. Er wog circa 70-80 Kilogramm und lebte während des Übergangs von der unteren zur oberen Kreidezeit in Nordamerika.

Dilophosaurus
Der Dilophosaurus war für einen Fleischfresser seiner Gattung eher klein und lebte während der oberen Jurazeit in Nordamerika. Er war zwischen sechs und sieben Meter lang und brachte geschätzte 350 bis 400 Kilogramm auf die Waage. Das Wort Dilophosaurier bedeutet „Doppelkamm-Echse“.

Diplodocus
Der Diplodocus war ein großer Pflanzenfresser, der während des späten Jura in Nordamerika zu finden war. Er wurde bis zu 25 Meter lang und wog bis zu 11.000 Kilogramm. Der Name Diplodocus bedeutet „Doppelbalken“.

Dunkleosteus
Der Dunkleosteus war ein Placoderm, der schätzungsweise bis zu sechs Meter lang wurde. Seine Panzerplatten waren bis zu fünf Zentimeter dick, sein Schädel maß an der breitesten Stelle bis zu 1,5 Meter.

Eusmilus
Der Eusmilus war eine Säbelzahn-Raubkatze, die während des späten Eozäns in Europa, Asien und Nordamerika lebte. Diese Fleischfresser wurden bis zu 2,5 Meter lang und zeichnen sich besonders durch ihre langen, flachen „Säbel“ aus.

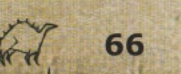
Gallimimus
Der Gallimimus war ein schnell laufender Dinosaurier mit einem langen, schmalen, flachen Hornschnabel, der während der späten Kreidezeit in der Mongolei, in Afrika, Ostasien und dem Westen Nordamerikas lebte. Er war vier bis sechs Meter lang und wog im ausgewachsenen Zustand circa 150 Kilogramm. Der Name Gallimimus bedeutet „Hahnimitator“.

Henodus
Der Henodus war ein etwa ein Meter langes Meeresreptil mit einem kantigen Kopf und einem harten Hornschnabel, der zum Fangen und Zerbrechen von Schalentieren diente. Mit seinen vier Beinen, dem kurzen, spitzen Schwanz und dem flachen Körper mit den panzerartigen Knochenplatten am Rücken und am Bauch sah er der heutigen Schildkröte sehr ähnlich, obwohl die beiden nicht verwandt sind.

Iguanodon
Das Iguanodon war während der frühen Kreidezeit auf der ganzen Welt zu finden. Es war ein mittelgroßer Pflanzenfresser, der eine Länge von bis zu zehn Metern erreichen konnte und etwa 4.500 Kilogramm auf die Waage brachte. Das Wort Iguanodon bedeutet „Leguanzahn“ – wahrscheinlich, weil seine Zähne denen des Leguans ähnelten.

Kentrosaurus
Der Kentrosaurus war ein langsamer, mittelgroßer Pflanzenfresser, der während der späten Jurazeit in Afrika lebte. Im ausgewachsenen Zustand war er etwa fünf Meter lang und wog circa 1.500 Kilogramm. Der Name Kentrosaurus bedeutet „Spitzen-Echse“.

Kronosaurus
Der Kronosaurus war ein Fleisch fressendes Meeresreptil mit kurzem Hals, das bis zu neun Meter lang wurde. Er besaß vier Schwimmflossen, einen riesigen (bis zu 2,7 Meter langen) Kopf mit starken Kiefern und einen kurzen, spitzen Schwanz. Der Kronosaurus lebte während der frühen Kreidezeit.



Lambeosaurus
Der Lambeosaurus lebte gegen Ende der Kreidezeit in Nordamerika, war ein Pflanzenfresser und wurde bei einem Gewicht von 5.000 - 6.000 Kilogramm neun bis 15 Meter lang. Er wurde nach dem Paläontologen Lambe benannt.

Macrolemys
Der Macrolemys war eine alles fressende Schildkröte, die bis zu einem Meter lang wurde und von Wasserpflanzen und Schalentieren lebte.

Maiasaura
Der Maiasaura, dessen Name „gute Mutterechse“ bedeutet, war ein Pflanzenfresser, der in der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er war bis zu neun Meter lang; sieben Meter hoch und wog bis zu 3.000 Kilogramm. Dieser Entenschnabelsaurier hatte knöcherne Kämme um die Augen.

Mammut
Mammuts waren große, zottelige Pflanzenfresser. Sie gehörten zur Elefantenfamilie und lebten während des Pleistozäns auf der ganzen Welt. Sie waren bis zu 4,3 Meter hoch und sechs Meter lang, und ihre schwungvoll gebogenen Stoßzähne erreichten Längen von bis zu 5 Metern.

Megaloceros
Der Megaloceros Giganteus, auch als „Irischer Elch“ oder „Riesenhirsch“ bekannt, lebte während des Pleistozäns und Holozäns in Europa. Seine Schulterhöhe betrug etwa zwei Meter, er wog 700 Kilogramm und hatte ein sehr großes Geweih (ganze vier Meter breit!).

Muraenosaurus
Der Muraenosaurus war ein sechs Meter langer, Fleisch fressender Plesiosaurier mit einem sehr langen Hals und einem breiten Körper. Er lebte während des späten Juras im heutigen Europa. An Stelle von Beinen hatte er Flossen und sein Name heißt übersetzt so viel wie „See-Aal-Echse“.

Ornithocheirus
Der Ornithocheirus („Vogelhand“) war ein großer, Fisch fressender Flugsaurier mit einer langen, sich verjüngenden Schnauze mit Zähnen und einem Knochenkamm. Er lebte während der Kreidezeit. Der Ornithocheirus hatte eine Spannweite von nahezu zwölf Meter, und sein Schädel machte etwa 1,5 Meter seiner Gesamtlänge von 3,5 Metern aus.

Oviraptor
Der „Eierdieb“ oder Oviraptor war ein Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Asien lebte und zwei bis 2,5 Meter lang wurde.

Panoplosaurus
Der Panoplosaurus, dessen Name „voll gepanzerte Echse“ bedeutet, bewegte sich nur langsam voran. Der Pflanzenfresser lebte um die späte Kreidezeit in Nordamerika und wog bis zu 3.500 Kilogramm.

Parasaurolophus
Der Parasaurolophus lebte während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Er war ein mittelgroßer Pflanzenfresser, und sein Name bedeutet „Neben-Kamm-Echse“. Er wurde bis zu zehn Meter lang und wog etwa 2.000 Kilogramm.

Pentaceratops
Der Pentaceratops (oder „Fünf-Horn-Gesicht“) war ein Pflanzenfresser der späten Kreidezeit. Er wurde bis zu acht Meter lang, etwa drei Meter hoch und wog bis zu acht Tonnen.

Placochelys
Der Placohelys lebte im mittleren und späten Trias in Europa. Dieses Fleisch fressende Meeresreptil wurde bis zu 90 Zentimeter lang und ähnelte unserer heutigen Schildkröte. Es gehörte zur Placodont- bzw. „Pflasterzahn“-Familie. Die großen, flachen Zähne dienten zum Zermalmen von Schalentieren.

Polakanthus
Der Polacanthus war ein gepanzerter Pflanzenfresser mit Stacheln, der während der frühen Kreidezeit in Europa lebte. Er wurde bis zu vier Meter lang und 1,5 Meter hoch.
Psittacosaurus
Der Psittacosaurus, auch als „Papageienechse" bekannt, lebte während der frühen Kreidezeit, wurde bis zu zwei Meter lang, etwa 60 Zentimeter hoch und wog circa 15 Kilogramm.
Pteranodon
Das Pteranodon war ein großer fliegender Fleischfresser, der hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Der bekannteste aller Flugsaurier lebte während der oberen oder späten Kreidezeit, hatte eine Spannweite von bis zu sieben Meter und wog nur 15 bis 17 Kilogramm. Der Name Pteranodon bedeutet „zahnloser Flieger".
Quetzalcoatlus
Der Quetzalcoatlus, das größte Flugtier, das je gefunden wurde, war bis zu zwölf Meter lang und wog zwischen 60 und 200 Kilogramm. Diese Fleischfresser lebten während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Der Name Quetzalcoatlus bedeutet „Federschlange".
Saltasaurus
Der Saltasaurus war ein bis zu zwölf Meter langer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit in Südamerika lebte. Der Name Saltasaurus bedeutet „Echse aus Salta" (nach der argentinischen Provinz Salta).
Smilodon
Der Smilodon war die größte Säbelzahnraubkatze, wog etwa 200 Kilogramm und wurde 1,2 bis 1,5 Meter lang. Dieser Fleischfresser lebte während der frühen Quartärperiode in Europa und Nordamerika.
Sordes
Der Sordes war ein Flugsaurier mit einer Spannweite von etwa einem halben Meter und einem mit dichtem, haarigem Fell bedeckten Körper. Er war hauptsächlich während des späten Jura im heutigen Kasachstan zu finden und wahrscheinlich Fleischfresser. Der Name Sordes bedeutet „Dämon".
Stegosaurus
Der Stegosaurus war ein mittelgroßer, Pflanzen fressender Vogelbeckensaurier, der im späten Jura hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Er wurde bis zu neun Meter lang und wog circa 2.000 Kilogramm. Sein Hauptmerkmal war eine Reihe großer dreieckiger Zacken, die am scharf gebogenen Rücken entlang bis zum spitzen Schwanz verliefen. Der Name Stegosaurus bedeutet „Dachechse".
Stygimoloch
Der Stygimoloch war ein Pflanzenfresser und lebte während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Er wurde bis zu drei Meter lang und wog circa 80 Kilogramm. Der Name Stygimoloch bedeutet „Dämon vom Fluss Styx".
Styracosaurus
Der Styracosaurus oder die „Echse mit Stacheln" war ein 5,5 Meter langer Pflanzenfresser, der 3.000 Kilogramm wog und während der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er sah dem bekannten Triceratops sehr ähnlich.
Triceratops
Der Triceratops lebte gegen Ende der Kreidezeit in Nordamerika und war ein großer Pflanzenfresser, der bis zu neun Meter lang wurde und bis zu 10.000 Kilogramm wog. Er besaß eine Art Papageienschnabel, der aus einem Knochen namens Rostral bestand. Der Schädel des Triceratops konnte eine Länge von bis zu 1,8 Meter erreichen. Der Name Triceratops bedeutet „Dreihorngesicht".
Tristychius
Der Tristychius war ein 60 Zentimeter langer Fisch, der dem heutigen Katzenhai





ähnelte. Er lebte in der frühen Kohlezeit und hatte vor jeder Rückenflosse ein Paar lange Stacheln. Die Schwanzflosse wies bereits die nach oben gewandte Form auf, die für Haie typisch ist.
Tsintaosaurus
Der Tsintaosaurus, benannt nach einer Stadt in China, in deren Nähe er entdeckt wurde, war ein zehn Meter langer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit im heutigen Asien lebte.
Tyrannosaurus Rex
Der Tyrannosaurus Rex war ein großer, zweifüßiger Saurier, der während der späten Kreidezeit hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Er war das größte Landraubtier aller Zeiten, schnell und gnadenlos, wurde bis zu 15 Meter lang und wog bis zu 8.000 Kilogramm. Der Name Tyrannosaurus Rex bedeutet „furchtbare Königsechse".
Velociraptor
Der Velociraptor, dessen Name „schneller Räuber" bedeutet, war ein kleiner Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Asien lebte. Er wurde zwischen 1,5 und zwei Meter lang und wog zwischen sieben und 15 Kilogramm.
Riesenwildschweine
Das Riesenwildschwein war ein kleiner Allesfresser mit Stoßzähnen, der auf der ganzen Welt zu finden war und eine Länge von etwa 1,5 bis 1,8 Meter erreichte.
Wollnashorn
Das Wollnashorn (Coelodonta) war ein großes Säugetier der Eiszeit, das während des Pleistozäns im Norden Eurasiens lebte. Es wuchs bis zu einer Schulterhöhe von zwei Metern heran und wies ein zotteliges Fell und zwei Hörner auf, wobei sich das größere der beiden an der Schnauzenspitze befand und bis zu einem Meter lang war.

13. Spiel laden und speichern

Sie können Ihr derzeitiges Spiel von PARAWORLD im Kampagnenmodus oder im Kampf gegen KI-gesteuerte Gegner jederzeit speichern. Öffnen Sie hierzu im Spiel das Menü und klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel speichern". Sie können für jeden Speicherstand einen individuellen Namen vergeben, um diesen Speicherstand später leichter wieder finden zu können.

Um einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie im Hauptmenü „Spiel laden". Sie können auch im Spiel die Taste ESC drücken und in diesem Menü „Spiel laden" anwählen.

Zusätzlich zu den vorherigen Speicherfunktionen, können Sie auch ein Gefecht oder ein Spiel im Mehrspieler-Modus aufzeichnen. Sie erstellen damit ein so genanntes Replay. Diese Aufzeichnung können Sie abspielen, um zum Beispiel Ihre Taktiken zu überprüfen. Sie können sich mit Hilfe dieser Funktion auch Spiele andere Spieler ansehen (auch Spiele aus dem Mehrspieler-Modus) und von deren Fertigkeiten lernen.



14. Mehrspieler-Modus

Neben den verschiedenen Spielmodi für einen einzelnen Spieler hält PARAWORLD noch eine weitere Dimension des Spiels für Sie bereit. Sie können PARAWORLD im Netzwerk oder über das Internet spielen und mit bis zu sieben weiteren Mitspielern spannende Partien erleben.

Im Mehrspieler-Modus können Sie Ihr Volk sowie die Helden frei wählen. Über das Menü „Meine Armee" können Sie Ihr Volk individuell zusammenstellen, um so von vornherein eine bestimmte Taktik zu forcieren.
Sie können jedoch auch einfach eine der vordefinierten Armeen auswählen und mit diesen in den Kampf ziehen. Dann haben Sie die Wahl zwischen einer offensiven, defensiven oder ausgewogenen Armee. Diese Möglichkeiten stehen Ihnen auch im Spielmodus Gefecht zur Auswahl.

Das Spielgeschehen läuft exakt so ab, wie Sie es als Einzelspieler gewohnt sind. Die Unterschiede liegen in der Möglichkeit, mit den Mitspielern zu chatten und in den speziellen Mehrspieler-Modi.

14.1 Grundlagen Mehrspielerpartien

Die erste Grundlage für eine Mehrspielerpartie ist, dass Sie über eine aktive Internetverbindung oder über ein Netzwerk mit mindestens einem weiteren Rechner, auf dem PARAWORLD installiert ist, verfügen.
In Mehrspielerpartien gibt es einen so genannten „Host", der bei der jeweiligen Partie quasi als Gastgeber fungiert und einen oder mehrere so genannte „Clients", die am Spiel des Hosts teilnehmen. Idealerweise sollte der Spieler, der als Host fungiert, den stärksten Rechner zur Verfügung haben, da auf seinem Computer mehr Rechenleistung erforderlich als bei den anderen Teilnehmern bzw. „Clients".

Der Host legt die Rahmenparameter einer Mehrspielerpartie fest. Hierzu gehören beispielsweise die Anzahl der Spieler, die Menge der für den Army-Controller zur Verfügung stehenden Punkte, die Auswahl der zu spielenden Karte usw.
Als Client, der an einer Partie teilnehmen will, ist man entsprechend eingeschränkt und kann nur Parameter verändern, die das eigene Volk, z. B. die Spielerfarbe, betreffen.

14.2 Einstellungen

LAN (Local Area Network)
Hauptmenü -> Mehrspieler -> LAN
Um im LAN spielen zu können, muss einer der Spieler ein Spiel hosten.

Der Browser zeigt alle im LAN vorhandenen Spiele an. Um mitzuspielen, wählen Sie das gewünschte Spiel an und klicken auf „Beitreten".

Internet
Hauptmenü -> Mehrspieler -> Internet
Der Spieler kann hosten oder einem von jemand anderen gehosteten Spiel beitreten. Der Browser zeigt alle im Internet derzeit verfügbaren Spiele an. Um mitzuspielen, wählen Sie das gewünschte Spiel an und klicken auf „Beitreten".

DirectIP
Hauptmenü -> Mehrspieler -> Direkte IP
Hier können Sie ein Spiel hosten und dabei Spielmodus, Karte, Spieleranzahl und andere Einstellungen frei einstellen. Optional können Sie festlegen, welchen Port Paraworld nutzt – als Standard ist Port 1905 voreingestellt.
Damit andere Spieler Ihrem Spiel beitreten können, benötigen diese die IP-Adresse Ihres PCs, die Sie wie folgt ermitteln:

Klicken Sie in Windows auf Start und wählen Sie Ausführen aus. In der Befehlszeile geben Sie cmd ein und klicken auf OK. Nun geben Sie einfach ipconfig ein und bestätigen die Eingabe mit der Eingabetaste. Danach können Sie unter dem Eintrag IP-Adresse die Adresse Ihres Computers nachlesen, z. B. 250.250.250.0.

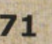
Hauptmenü -> Multiplayer -> IP beitreten
Hier können Sie einem Spiel beitreten, das ein anderer Spieler über „Direkte IP" hostet. Dazu müssen Sie die IP-Adresse des Host-PCs sowie den benutzten Port kennen.

14.2.2 Spielmodi im Multiplayer

Im Mehrspieler-Modus stehen Ihnen drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung:

Deathmatch
Das „Deathmatch" ist die bekannteste Variante einer Mehrspielerpartie; es handelt sich um einen Kampf einer oder mehrerer Partei gegen eine oder mehrere andere. Es spielen alle Beteiligten so lange gegeneinander, bis nur noch eine Partei übrig ist und alle anderen vernichtet sind oder aufgegeben haben.

Defender
In diesem spektakulären Modus kämpft ein Spieler gegen alle anderen. Ein ausgewählter Spieler ist der „Defender" (Verteidiger) und muss eine festgelegte Zeit überleben, um das Spiel zu gewinnen. Damit er gegen



die Angreifer bestehen kann, erhält er eine große Anzahl von Rohstoffen und besitzt in der Regel darüber hinaus schon einige Gebäude und Verteidigungseinrichtungen. Wird der „Defender" vor Ablauf der festgelegten Zeit vernichtet, so haben die anderen Parteien das Spiel gewonnen.

Domination
Im Modus „Domination" gilt es, eine oder mehrere festgelegte Position(en) in der Spielwelt zu erobern und für einen bestimmten Zeitraum gegen die anderen Mitspieler zu verteidigen. Kann ein Spieler oder ein Team diese Position(en) lange genug halten, ist das Spiel gewonnen.

14.3 „Meine Armee" im Mehrspieler-Modus

Unabhängig davon, welchen Mehrspieler-Modus Sie gewählt haben, können Sie vor dem Start über Meine Armee den so genannten Army-Builder aufrufen. Ähnlich wie beim Einzelspieler-Modus können Sie nun Ihr Volk mit Helden, Ressourcen und anderen Einheiten ausrüsten. Die maximale Punktzahl hat der Host der Partie im vorherigen Bildschirm festgelegt. Wählen Sie die Einheiten aus, mit denen Sie die Schlacht bestreiten wollen, und bestätigen Sie mit einem Häkchen, damit der Host das Spiel starten kann.

15. Credits

Wir hoffen sehr, dass Ihnen das Spielen von PARAWORLD Spaß bereitet hat. Im Anschluss wir nun alle an der Herstellung von PARAWORLD beteiligten Personen kurz nennen und vor allem vielen anderen Personen danken, ohne die PARAWORLD nie das Licht der Welt erblickt hätte.

SEK GmbH Executives

Thomas Langhanki	Design Director
Ingo Neumann	Technical Director
Carsten Orthbandt	Developing Director
Carolin Batke	Managing Director

Game Design

Thomas Langhanki	Design Director
Steffen "BadGun" Priebus	Gameplay, Techtree & Tuning

Programming

Carsten "Caos" Orthbandt	Lead

Core

Christoph "CHP" Pech, Andrej Treskov, Marko "Minsky" Schrenker, Peggy "Teufel" Koch

3D Engine

Christoph "CHP" Pech, Andrej Treskov, Markus Oberrauter

Gameplay

Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Jasmin "Solar Flux" Kassner, Marko "Minsky" Schrenker, Peggy "Teufel" Koch

AI

Jasmin "Solar Flux" Kassner, Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Marko "Minsky" Schrenker

UI

Andrej Treskov, Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Jasmin "Solar Flux" Kassner, Peggy "Teufel" Koch

Additional Programming

Adam Trzepinski	Axel Hylla
Daniel Hohl (jetzt Horn)	David Salz
Dennis Harms	Martin Zielinski
Mattias Ljungström	Max Malook
Patrick Harms	Robert Stoll
Sascha Gundlach	Frank "Headhunter" Hentschel

Gamespy (Implementation)

Marco Keuthen, Marko Schrenker, Peggy Koch

Graphics (3D)

Ingo "Crux" Neumann	Lead Graphics
Steffen "Neox" Unger	Lead 3D Artist
David "Thanatos" Fraaß	3D Artist
Paul "Kapro" Janssen	3D Artist / Special FX Lead
Marcel Ludwig	3D Artist
Benjamin "Harry" Sauder	3D Artist
Conny Geppert	Level Artist
Catherine Beyer	3D Artist

Graphics (2D)

Thomas Wulff	Senior 2D Artist -Character/ Environment Design
Boris Munser	Environment Design, User Interface Design
Matthias Gira	Set-Design & Props
Ingolf Hetscher	Keyartworks,

Mattepaintings, Set-Design, Props

Vladin Petrov	3D - Keyartworks
Conny Geppert	Character/Environment Design
Steffen "Neox" Unger	Keyartworks, Character- Design
Boris "Bob" Patschull	Keyartworks, Character- Design
Vladin Petrov	3D - Keyartworks
Conny Geppert	Character/Environment Design

Texturing

Boris "Bob" Patschull	Senior Texture Artist
Simon Murray	Texture Artist
Boris Munser	Texture Artist

Animation

Marco "Elektronaut" Röth	Lead Animation, Skinning
Bettina Grünefeldt	Senior 3D Animator
Piet Schönepauck	3D Animator
Karsten Härle	3D Animator
Julia Dufek	3D Animator

Sequences

Marco Röth	Sequence Lead, Rigging, Skinning,
Ina Marczinczik	3D Animator
Nina Wels	3D Animator, MoCap Camera
Julia Dufek	3D Animator
Marcel Ludwig	Sequence Editor
Benjamin Sauder	Sequence Editor
Marian Woller	Sequence Editor
Conny Geppert	Sequence Lighting, Level Artist

Storyboard

Ina Marczinczik

Level Design

Frank "Headhunter" Hentschel	Lead
Steffen "BadGun" Priebus	Senior Level
Claudia "Aphelia" Krüger	Level Designer
Benjamin Heidl	Senior SP Level Design
Danijel Kostadinoski	Senior MP Level Design
Pablo Tesch	Level Designer
Stefan Karau	Level Designer
Matthias Paulke	Level Designer
Stefan Wegener	Level Designer
Martin Lehmann	Level Designer
Sebastian Fietkau	external Level Designer

Script

Nico Nowarra	Men in Text
Daniel Finger	Men in Text
Sven Oswald	Men in Text
Thomas Langhanki	Idea, conception

Script - English

William H. "Bill" Thomas, Finbarr Morrin

Online Help

Claudia Krüger

Community, Marketing

Julian "Spunior" Dasgupta

Testing, In-House

David Skreiner	Lead Tester
Michael Kairat	Lead Tester
Julian Sommer	Senior QA Engineer

John-Robin Miehe, Sarah Steffen, Matthias"derBonobo" Löschenkohl, Uke Bosse, Mirko Hering, Alexander Billik, Dennis Ender, Felix Faust, Sebastian Fietkau, Ludwig Grabowski, Andreas Pursche, Sören Discher, Andrew, Kerkel, Dennis Wendt, Sebastian Schneider, Dennis Ender

Testing, external Games Academy

Thomas Wollenzin, Marcus Trettin, Domenica Tinkiroglu, Markus Steffens, Dennis Schwarz, Stefan Schmitz, Matthäus Saternus, Malte Resenberger, Alexander Raphelt, Michael Offel, Matthias Muschallik, Robert Lüdke, Christian Knerr, Cay Benjamin Kellinghusen, Paulo Jorente, Simon Holeiter, Tristan Heitzinger, Daniel Boerk, Klaus-Pino Airoldi, Jens Kortboyer, Falk Sonnabend, Claudius Dreyer, Matthias Koenig, Katy Koziollek, Matthias Mielitz, Rober Müller, René Schmidt, Joringel Roller, Hendrik Bartinger, Tim Ranft, Wolfgang Hatzinger, Lukasz Macvan

Additional Production Management

Martin Wölk

Production Assistants

Nadine Zdanowicz	Team Assistance
Claudia Krüger	Production Assistance
Sarah Steffen	Production Assistance

Sunflowers

Adi Boiko	President
Wilhelm Hamrozi	CEO
Erik Simon	Development Director
Reinhard Döpfer	Producer
Christoph Knauz	Lead Tester
Michael Backhaus	Lead Tester
Kay Bennemann	New Business Development Manager
Uwe Mathon	Content Manager
Alexandra Kohler	Content Support
Carsten Bickhoff	PR & Marketing
Nadine Knobloch	PR & Marketing
André Bernhardt	PR & Marketing
Sabine Kaiser	PR & Marketing

Ralf Praschak	Web
Bettina Korb	Online Editor
Stephan Beier	QA Management
Alexander Brncic	QA Management
Alwin Magundirjo	Closed Beta Support

Special thanks to Dorina Küster, Markus Michel, Kaiss Hariri, the SEK moderators and the Team of keuthen.net

Manual:

SEK, Keyfactor, Sunflowers & special thanks to Ingo "Crux" Neumann

Testing

Rubén Alfonso Albert, Michael Bach, Philipp Balluch, Kai Bender, André Bernhardt, Johannes de Frênes, Daniel Delorette, Jan Dießler, Johannes Eunteneier, Stefan Grötzschel, Sabrina Hahn, Kaiss Hariri, Michael Juszczak, Andreas Kaufmann, Jasmin Keskin, Felix Kitschke, Christian Knickel, Daniel Kociok, Alexandra Kohler, Alexander Köhler, Dorina Küster, Oliver Landrock, Thomas Lehr, Alwin Magundirjo, Felicitas Marschik, Markus Michel, Fabian Müller, Arshia Nasserzadeh, Nils Rathmann, Daniel Rehling, Sebastian Reimer, Torben Reis, Jan Roters, Jens Schneider, Michael Schwab, Julian Sommer, Fadi Tawfik, Joannis Thomas, Nadine Wirthl, Johannes Zahn

Funatics

Thomas Häuser	Development Manager
Thomas Friedmann	Content Manager
Thorsten Kneisel	Content Manager
Florian Müller	Development Consultant
Daniel Horn	Additional Programming
Lothar Schmitt	Studio Management

Deep Silver

Sebastian Lindig	Produktmanagement
Georg Larch	Marketing
Ute Palmer	Presse
Christian Moriz	Produktion
Dieter Schoeller	International Markentingmanagement

Consultants

Ralf Adam	Game Design Consultant
Noah Falstein	Game Design Consultant
Marco Keuthen	Network Gaming Technology Consultant

HermetiCode

Copy Protection

Jürgen Schäpker, Markus Stoller

Motion Capturing

Carsten Kuhoff	Centroid Animation Berlin, CEO
Dejan Momcilovic	Centroid Animation Berlin, Recording Engineer
Ellen Rappenecker	Centroid Animatio Berlin, Mocap Operator
Tiberio Barone	Centroid Animation Berlin, Mocap Operator
Martin Hecking	Centroid Animation Berlin, Mocap Operator
Mike Stilgoe	Centroid Animation UK, CEO
Phil Stilgoe	Centroid Animation UK, Recording Engineer
Ben Murray	Centroid Animation UK, Mocap Editing

Supervisor

Lara Bühner — Production Assistance Motion Capturing

Paraworld Cinematic (by Pendulum)

Michael McCormick	Directors
Robert Taylor	Directors
Wade Ammon	Producer
Robert Taylor	Exec Producer
Ron Chan	Storyboard & Design
Michael McCormick	3D Lead
Reed C asey	3D Modeling & Texture Artists
Bryn Morrow	3D Modeling & Texture Artists
Gina Adamova	3D Modeling & Texture Artists

Scott Spencer	3D Modeling & Texture Artists
Ricardo Ariza	3D Modeling & Texture Artists
Stefan Minning	3D Shading & Lighting Artists
Florian Wild	3D Shading & Lighting Artists
Bill Spradlin	3D Shading & Lighting Artists
Mattias Jervill	3D Technical Directors
Matt Schiller	3D Technical Directors
Michael Hutchinson	3D Technical Directors
Emil Bidiuc	3D Animators
Kevin Jackson	3D Animators
Paul Jewell	3D FX Artists
Stev Kalinowski	3D FX Artists
Michael Hutchinson	Software & Tools Development
Robert Taylor	Lead Compositor
Scott Mitchell	Compositing Support
Abe Cajudo	Editor & Digital Video Assist
Josh Penix	IT & Systems Administration
Michael Converse	IT & Systems Administration

Motion Capture

Michael Frick	Stage Direction

Actors - Berlin

Hedda Oletzki	Ada
Markus Hoffmann	Governor
Kaspar Weiss	Taslow/Arch Druid/Kleemann/Leighton
Ines Thielbeer	Stina
Harvey Friedmann	Bela
Stefan Zimmermann	Cole
Sabine Walkenbach	Trader
Dzidek Starczynowski	Babbit

Actors - London

Alice Brown
Chris Newland
Jamie Treacher
Oliver Hollis

Localisation - German

Men in Text	Production, Recording and Direction

Speakers - German

Joachim Kerzel	Babbit
Detlef Bierstedt	Governor
Wolfgang Ziffer,	Leighton
Andreas Fröhlich	Bela
Dietmar Wunder	Cole
Hubertus Bengsch	Kleemann
Hans-Werner Bussinger	James Warden
Engelbert von Nordhausen	Arch Druid
Ernst Meincke	Taslov
Iris von Kluge	Ada
Anna Carlsson,	Stina
Daniel Finger.	Trader
Martina Hill	Amazon Queen

Aart Veder, Achim Barrenstein, Andreas Sparberg, Dieter Gring, Gilles Karolyi, Klaus Bauer, Linus Kraus, Mario Hassert, Monika Heusch, Silvia Heidt, Sonngard Dressler

4-Real Intermedia GmbH	Additional Production, Recording and Direction

Localisation - English

Outsource Media UK	Production, Recording and Direction

Speakers - English

Richard Epcar	Cole
Ellen Stern	Ada
Crispin Freeman	Bela
Julie Nesbitt Thornton	Stina
Robert M. Klein	Trader

Steve Kramer	Babbit
Doug Stone	Taslov
Neil Kaplan	Mayor / Warden
Michael McConnohie	Leighton
Dave Lodge	Druide
Steve Blum	Kleemann
Melodee Spevak	Tarna (Amazon Queen)

Music and Sound

Original Score written by	Pierre Langer, Tilman Sillescu
Produced by	Dynamedion
Score Layout by	Marco Jovic
Orchestra:	Magdeburgisch Philharmonie
Conductor:	Bernd Ruf
Orchestra recorded, edited and mixed by	GENUIN Musikproduktion Leipzig, Germany
Recording Engineer / Producer:	Alfredo Lasheras Hakobian
Original Sound Design by	Pierre Langer, Conny Kollet
Audio Management by	Michael Schwendler
Audio Direction by	Pierre Langer
Additional Sound	Silvius Lack

Special Thanks to: all our friendly developers, in particular: 4Head Studios, Exozet Games, Limbic Entertainment,Radon Labs, Related Designs, Replay Studios,.Rotobee, SnapDragon Games, YAGER Development, The whole Games Academy, in particular: Thomas Dlugaiczyk, Britt Bolduan, the support of: the whole Perforce-Team, Gamespy, Frank Hammerschick from COS Distribution, Johannes P.G. Atze und Pia Mertesacker from CAT Sales, RAD Gametools, Indigo Pearl, vm People, Markenzeichen, Getränke Zorn, Kaffee-Service Berlin, Snackbox, Steuerbüro Vellmann, Familie Dimic, Roby-Rob-Shop, the crew of Madonna, the crew of "Rocco und seine Brüder", Mc Donalds and Burger King, Keyfactor, Investitionsbank Berlin, Freaks X, Carsten Lenkeit-CEO, Marc Tast, Project Manager NGL, Turtle Entertainment, Jan-Philipp Reining CEO, Alexander Albrecht-Marketing Manager
Special thanks to all beta tester!! "Thanks to all our friends which cannot be listed due to shortage of space, but in particular to:" Volker Hirsch, André Karpinski, Friis Tappert, Frank Fay, Stephan Winter, Laurianne Trimoulla, our true friend in France, Thorsten Kiecker from Stenarts, Sergei Klimov from Snowball, Christian von Duisburg

Guards of the Secrets The Mysterious Ninja Monkey Legion

16. Service und Kontakt

Adresse:
SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH
Seligenstädter Grund 1
D-63150 Heusenstamm

Aktuelle Informationen zu PARAWORLD sowie zu weiteren unserer Produkte finden Sie auf folgenden Webseiten:

Die offizielle PARAWORLD-Webseite:
http://www.paraworld.com
Die Heimat von Sunflowers:
http://www.sunflowers.de

Registrieren Sie sich auf der offiziellen PARAWORLD Webseite und werden Sie ein Teil der weltweiten PARAWORLD-Gemeinschaft. Sie erhalten ständig die aktuellen Neuigkeiten zu PARAWORLD und wissen jederzeit, was in der Welt von PARAWORLD passiert.

Sollten Sie Fragen zum Spiel oder technische Probleme haben, so können Sie natürlich auch telefonisch mit unserer Hotline Kontakt aufnehmen und sich beraten lassen:

Technik Hotline Koch Media / Deep Silver

0900 1 807 207

Preise aus dem Festnetz:

Deutschland: 0,62 Euro/Min.
Schweiz: 1,19 Fr./Min
Österreich: 0,53 Euro/Min.

Erreichbar:
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa+So 10-16 Uhr

Natürlich können Sie uns auch über das Internet bzw. per E-Mail erreichen:
support@paraworld.com

17. Copyright & Gewährleistung








Seriennummer:
[redacted]